ATARI

JUNI 91

sfr 5.– ös 40.–

DM 5.–

PD

JOURNAL FÜR DIE PRAXIS

DAS JOURNAL FÜR ATARI ST COMPUTER 6/91

Fax & Btx

Btx-Manager 4.0 und ST-Fax II

Tips zu Phoenix

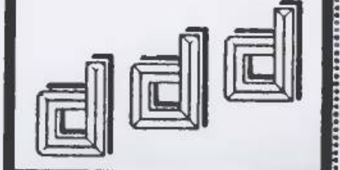
Was Sie noch wissen sollten

Neue Software

Interface, 1st Mask, Goliath

Vernissage: Malen auf dem ST

Götz '91



DIGITAL DATA DEICKE, NORDRING 9, 3000 HANNOVER 1, TEL: 0511/6370 -54, -55

Sonderposten: Atari Floppylaufwerk (720KB, intern) DM 111,- ; dto extern DM 166,-

1040 STFM: 777,- / STE Aufrüstung: 99,-/MB

Mega ST

Einer der besten Computer, die je gebaut wurden. Zugreifen, solange der Vorrat reicht:

Mega ST 1 mit Maus usw. DM 955,-

AT-Speed eingebaut: DM +444,-

HD-Laufwerk eingebaut: DM +199,-

Paketangebot: Mega ST 1, HD-Laufwerk (720KB/1.44MB) eingebaut, MegaScreen+ (Auflösung 832•624) und TVM MG 11 Multisync Monitor mit Umschaltbox zusammen für DM 1777,-

HD-Diskettenstationen

HD-Diskettenstationen ? Wozu ? - Obwohl die meisten schon wissen warum, möchten wir die Gründe kurz nennen: 1.) doppelt so viel Speicherplatz pro Diskette; 2.) doppelt so schnelle Datenübertragung; 3.) IBM-Diskettenformate können gelesen werden (außer mit uraltem TOS); 4.) sehr günstiges Speichermedium !!! 5.) voll kompatibel zu 720KB Disketten (also normales Arbeiten wie bisher; 6.) sehr hochwertige Qualität (alle Laufwerke von TEAC !) zum günstigen Preis. Um die HD-Option zu nutzen, wird das HD-Modul benötigt.

3.5" HD-Station zum Einbau incl. Anleitung	DM 166,-
3.5" wie vor mit ddd HD-Modul	DM 222,-
3.5" externe HD-Station anschlußfertig	DM 244,-
3.5" wie vor mit ddd HD-Modul	DM 294,-
5.25" HD-Station zum "Einbau" incl. Anleitung	DM 177,-
5.25" wie vor mit ddd HD-Modul	DM 229,-
5.25" externe HD-Station anschlußfertig	DM 285,-
5.25" wie vor mit ddd HD-Modul	DM 333,-

Direktverkauf in Hannover
Auf Wunsch weltweiter Versand

HD-Modul

Es gibt viele Kits. Es gibt KEINES, daß mehr als das ddd HD-Modul kann, aber es gibt viele, die weniger leisten und teurer sind.

Das ddd HD-Modul:
- automatische HD-Erkennung
- automat. Steprateneinstellung
- Schonung des Controllers
- keine Belastung des Shifters
- keine zus. Buchse erforderlich
- keine Midi-Port Belegung
- kompatibler Anschluß
- niedriger Stromverbrauch
- Anschluß für 2 Laufwerke
- läuft auch mit STE u. Mega STE
- überall einfach einzubauen
- nur 13•25•40 mm klein
- kein Auslöten erforderlich
- ausführliche Anleitung
- Software für IBM-Formate
- das Erste und Meistverkaufte

nur DM 59,-

FESTPLATTEN

für ST, STE und TT

Die MicroDisk eine sehr kleine anschlußfertige Festplatte. Ein neuartiger Hostadapter, speziell für höchste Geschwindigkeit entwickelt, garantiert einen Interleave von 1 und erreicht Übertragungsraten bis über 1500 KByte/s. Der Treiber ist voll Atari AHDI 4.0 kompatibel. Jede MicroDisk besitzt einen Virenschutzschalter und kann optional mit einer Echtzeituhr bestückt werden. Bei der Entwicklung dieser Festplattengeneration wurde besonders auf hohe Zuverlässigkeit und lange Lebensdauer Wert gelegt.

Daten der MicroDisk:
- Mini-Format von 4,5•15•29,5 cm (H•B•T)
- sehr hohe Geschwindigkeit
- sehr gute Kühlung für langes Leben
- DMA In und Out, gepuffert
- SCSI-Anschluß für TT und Zweitlaufwerke
- Hardware-Schreibschutz mit LED-Anzeige
- autobootfähig mit Wahlmöglichkeiten
- volle Treiberkompatibilität (umkehrbar)
- mit Zusatz auch für IBM XT/AT und Apple
- komplett betriebsfertig eingerichtet !!!

Beispiel: 48MB = DM 994,-

Platten von 20 bis 200 MByte. Info anfordern !

COMPUTER

Informieren Sie sich. Wenn Sie sich jetzt einen neuen Computer anschaffen wollen, sollten Sie unseren RATGEBER anfordern.

- 1040
- STE 1, 2, 4
- Mega ST 1, 2, 4
- Mega STE 1, 2, 4
- TT 030 -4,-6,-8
- 80286er, -386, -486

Wo liegen die Unterschiede ? Welcher Computer für welchen Zweck ? Mit / ohne Festplatte ? Wieviel Hauptspeicher ? Welches System ? Was kostet das ?

Daten, Fakten und Preise erhalten Sie jetzt in unserem RATGEBER Computerkauf. Gleich anfordern !

kostenlos

GEMISCHTES

Wechselplatten-Medium 44 MB für ATARI, WP44 uva. DM 188,-
Wechselplattenlaufwerk zum Einbau; SyQuest 44MByte DM 994,-

ATARI SM 124 Monitor DM 294,-
TVM Multiscan S/W DM 494,-
FMA 14-II Farbmultisync DM 1194,-
Großbildmonitor DM 3XXX,-

SCSI-Controller der Spitzenklasse (s.MicroDisk), sehr schnell, Interleave 1, volle Unterstützung für Wechselplatten, opt. Echtzeituhr, bis 7 Festplatten anschließbar, intelligente Adresseinstellung, mit Kabelsatz und Software DM 249,-

HILFEN

Laser-NR/LCD Kit
Der Atari Laser wird zum ddd-LASER/8+, also geräuschlos in den Druckpausen, sowie LC-Display für die Blattzählung. Steckfertig. Einbau OHNE Löten! DM 99,-

Schluß mit dem Lärm. NR-Kit für Atari Festplatten. DM 49,-

Leiser Lüfter für alle Mega-Rechner DM 39,-

Einschaltverzögerung. Gleichzeitiges Einschalten von Festplatte und Rechner, einfacher Einbau für alle ST's. DM 49,-

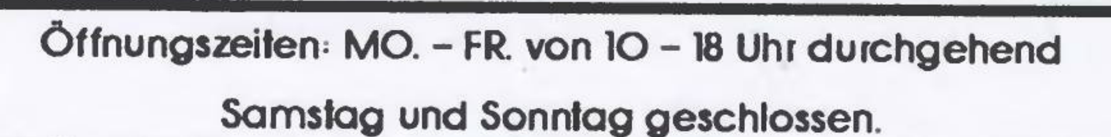
DRUCKER

STAR **Postscript**-Laserdrucker
Leise und klein. Für ST, AT und MAC. Mit 2MByte RAM und Postscript. Apple-Talk- und parallele Schnittstelle. Erweiterbar mit 2. Papierschacht. Unglaublich preiswert
nur DM **3598,-**
dto. mit 1MB, o. Postscript, Apple-T. aufrüstbar wie oben
nur DM 2444,-

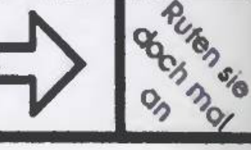
CANON BJ-10e
Tragbarer Tintenstrahldrucker mit nur 2.1 Kg. Ideal für Unterwegs. Auflösung 360 DPI. Jetzt bei uns
nur DM 777,-

TIP: Profi-Plotter gibt's bei uns. Von DIN A3 bis A0. Ab DM 1333,-









Alles eine Frage der Moral

Steckt das Konzept der Public Domain Software in einer Krise?

Das Konzept der Public Domain bzw. Shareware stammt ursprünglich aus den USA und funktioniert dort offenbar prächtig, denn immer noch werden viele Spitzen-Programme auf diesem Wege unter die Anwender gebracht. In deutschen Landen hört man aber häufig Klagen von Programmierern, die die mäßige (finanzielle) Reaktion auf ihre Public Domain Software und Shareware beanstanden. Auf der anderen Seite ist das Anwender-Interesse an dieser preiswerten Art von Software nach wie vor sehr groß, wie wohl auch der dauerhafte Erfolg dieser Zeitschrift beweist. Schließlich spricht auch die große Zahl der verkauften Atari ST dafür, daß eine ausreichende Basis für eine erfolgreiche 'Vermarktung' von Public Domain Software gegeben ist.

An der mangelnden Verbreitung oder Bekanntheit der Software kann es also nicht liegen. Man muß den Tatsachen ins Auge sehen: Es ist die mangelnde Zahlungsmoral, die das Konzept von Public Domain und Shareware in Frage stellt. Die Programme werden vielfach als 'Freiwild' betrachtet, ein kleiner – und mit DM 10,- oder 20,- sicherlich für die meisten Anwender vertretbarer – Beitrag an den Programmierer unterbleibt, sobald das Programm auf der Festplatte installiert ist. Im Falle von Public Domain Software ist dies nur eine moralische Frage. Bei Shareware jedoch begibt man sich jedoch schnell auf den Boden des Unrechts, wenn man ein Programm längere Zeit (also über die in der Regel zugestandene Testphase hinaus) benutzt, ohne den entsprechenden Betrag an den Programmierer zu überweisen. Zumindest vom moralischen und wahrscheinlich auch vom rechtlichen Standpunkt her steht die Benutzung eines unregistrierten Shareware-Programms dem Raubkopieren eines kommerziellen Produktes in nichts nach.

Manche Programmierer führen die mangelnde Zahlungsmoral der Anwender auf den kommerziellen Handel mit PD-Software zurück: Der Anwender sehe es nicht ein, für ein Programm doppelt zu zahlen, und zwar einmal bei Erwerb der PD-Diskette und dann noch einmal in Form einer Lizenzgebühr an den Autor. Ich halte diese Begründung jedoch für etwas fadenscheinig, denn schließlich zahlt man beim Kauf einer PD-Diskette nur das, was bei jedem kommerziellen Produkt auch mitbezahlt werden will: die Gebühren für die Diskette, das Kopieren sowie das Handling. Unter'm Strich ist selbst die Summe aus Diskettenpreis und Lizenzgebühr noch weitaus geringer als der Preis des gleichen Programmes, wenn es auf herkömmlichem Wege vermarktet würde.

Jetzt sieht es ganz so aus, als wäre der Schwarze Peter nur auf Seiten der PD-Anwender zu suchen. Das stimmt so sicher nicht ganz, denn schließlich spiegelt der Umfang der finanziellen Anerkennung für ein Programm auch die Qualität des Programms wieder. Als Programmierer darf man wohl kaum erwarten, mit einem fehlerbehafteten und unausgereiften Klein-Programm seine erste Million zu verdienen. Im Gespräch mit den Autoren erfolgreicher PD-Programme stellen wir immer wieder fest, worauf es ankommt: Einfallsreichtum, saubere und optisch ansprechende Umsetzung, einfache Bedienbarkeit, gute Dokumentation, Produktpflege – das sind nur die wichtigsten Kriterien, die Anwender an jede Software und damit auch an PD-Programme stellen.

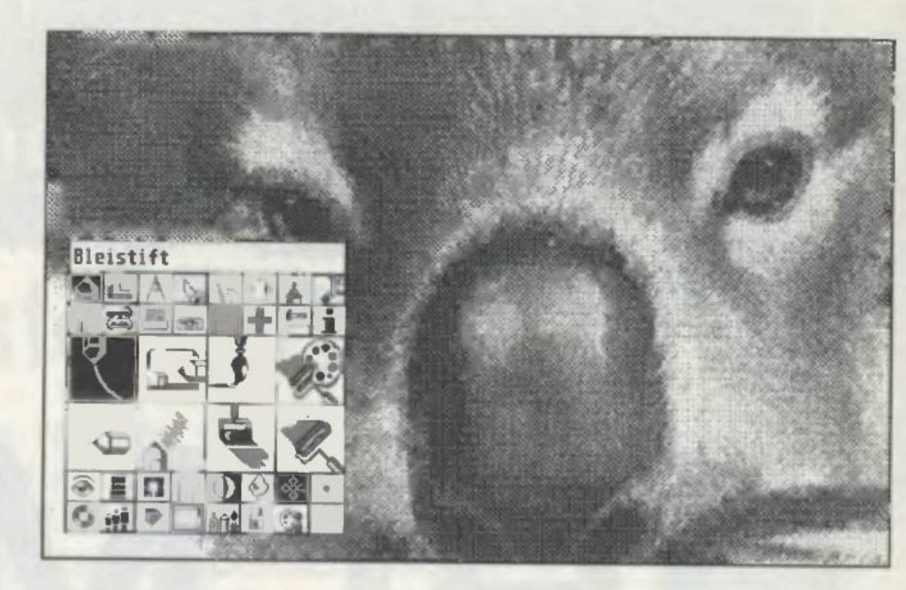
Ohne nun als Moral-Apostel erscheinen zu wollen: Sowohl Anwender als auch Programmierer sollten hin und wieder einmal in sich gehen und ihr eigenes Verhalten im Umgang mit Public Domain und Shareware überprüfen. Nur so wird dieses großartige Konzept auch noch in den kommenden Jahren bestehen können.

In diesem Sinne

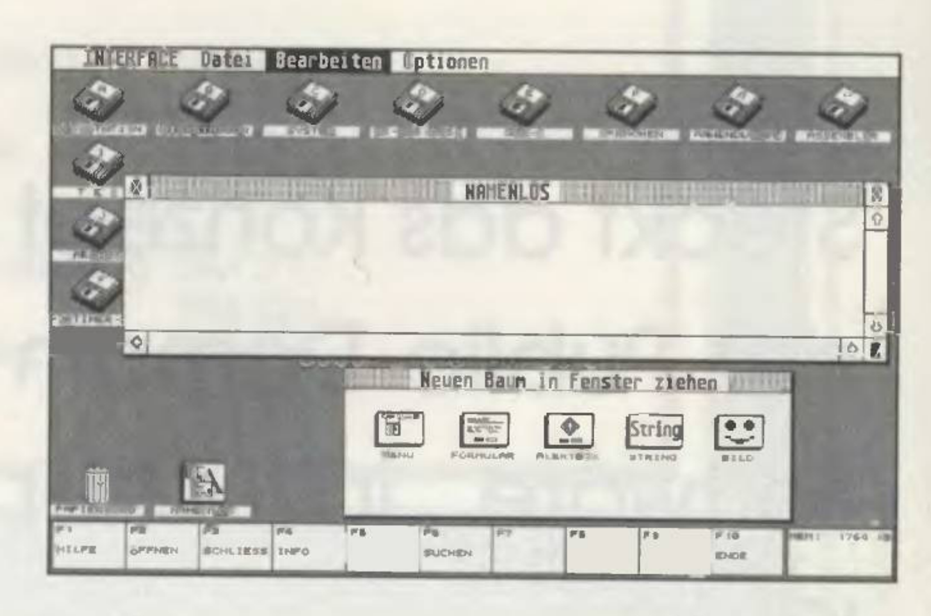
C. Strasheim

Christian Strasheim

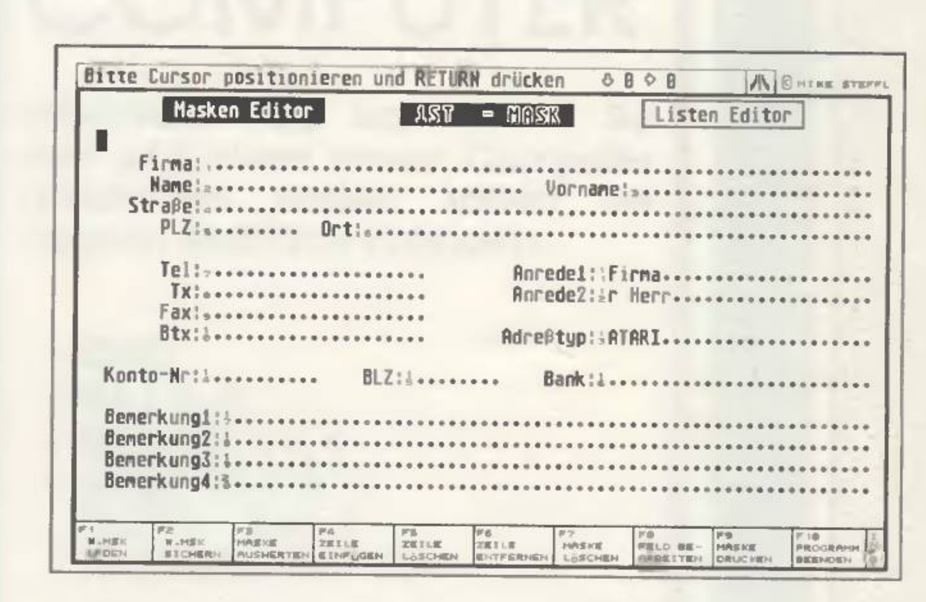
INHALT



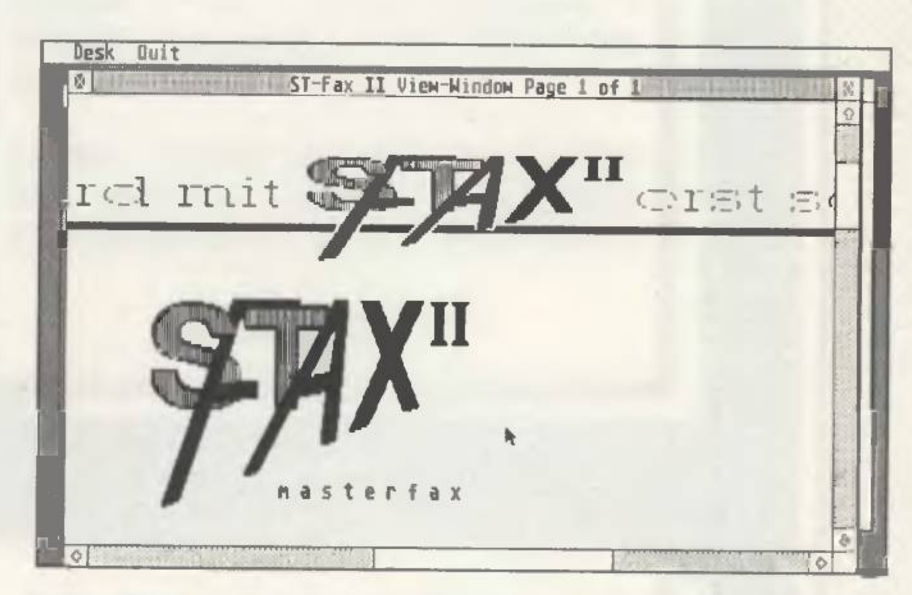
Kreatives Malen auf dem Atari ST mit Vernissage. Einen ersten Eindruck gewinnen Sie ab Seite 16.



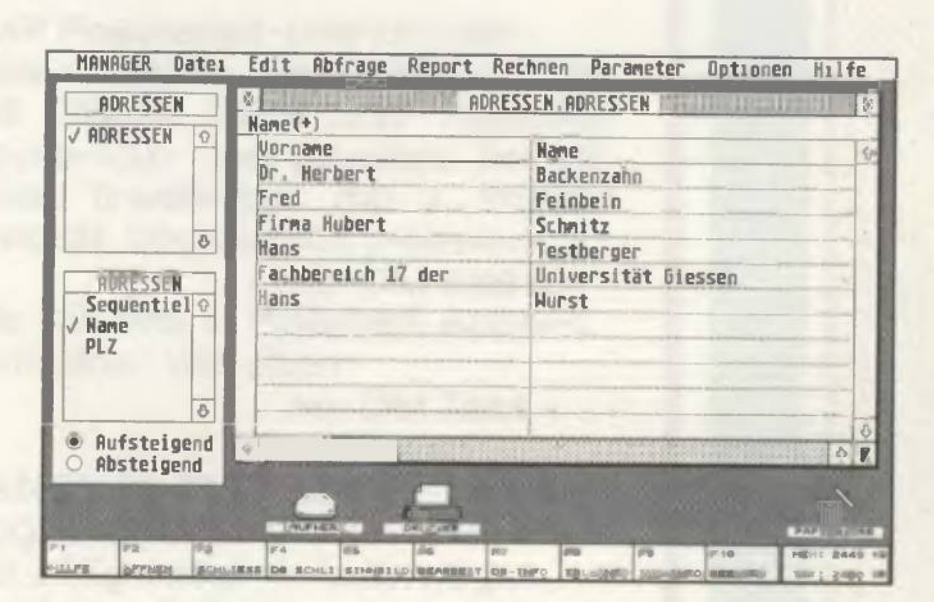
Interface, das neue Resource Construction Set von shift. Weiteres auf Seite 18/19.



1st Mask heißt ein Utility (nicht nur) für 1st Address. Im Test ab Seite 63.



Faxe senden und empfangen mit dem Atari ST? Kein Problem mit ST Fax II von TKR. Test ab Seite 20.

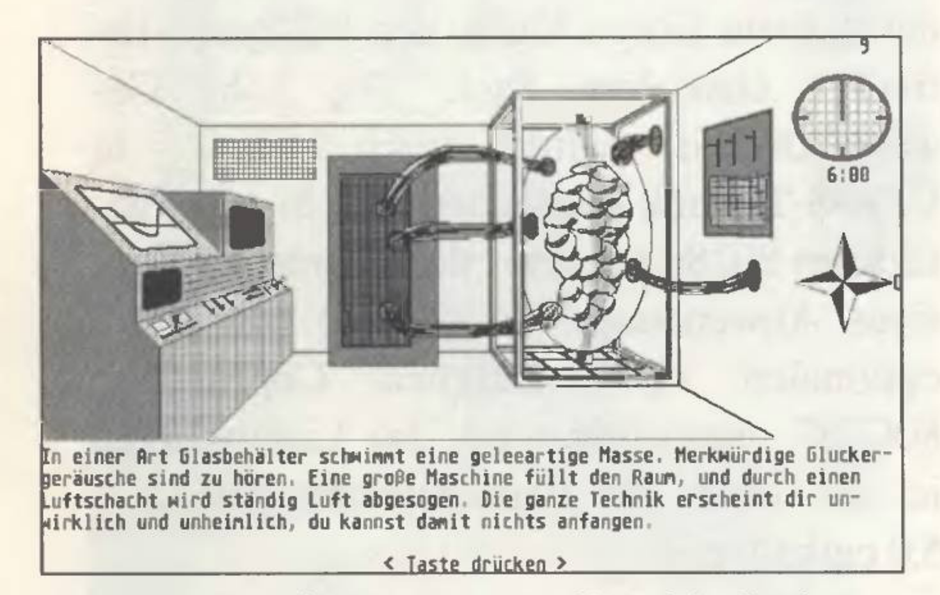


Machen Sie mehr aus Phoenix. Ab Seie 34 finden Sie den ersten Teil unserer Tips & Tricks zur neuen Datenbank von Application Systems.

INHALT

RUBRIKEN

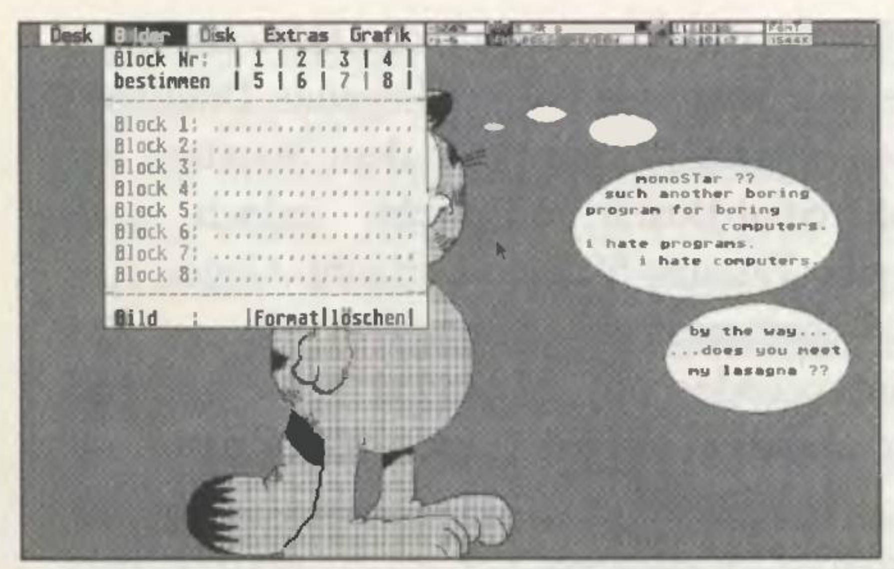
DER KATALOG



Ein spannendes Abenteuer erwartet Sie auf der Insel.

Funktionsvielfalt steht bei CO an erster Stelle.

Die Druckeranpassung von Discimus 3.0.



Studio 2 zum einfachen Erstellen von Bildern.



Spiele



Diskutility



Anwendung



Grafik

Technik & Wissenschaft



NEWS

CodeKeys, der Macro-Manager

Mit dem Programm CodeKeys ist jetzt ein universell nutzbarer Macro-Manager erhältlich, der Ihnen viele nützliche Dienste bei der täglichen Arbeit am Computer erweisen kann. Man kann sich CodeKeys als eine Art Rekorder vorstellen, der alle Eingaben des Benutzers mitschneiden und später auf Tastendruck wieder abspielen kann. Der Clou dabei ist, daß CodeKeys nicht nur Tastatureingaben sondern auch Maus-Aktionen erkennt und aufnimmt. Ein eigener Editor, der als Accessory installiert wird, gibt Ihnen zusätzlich die Möglichkeit zur manuellen Nachbearbeitung und Feinabstimmung der aufgezeichneten Macros. Neben dem Start auf Tastendruck können Macros auch nach Ablauf einer Zeitspanne oder zu einem Zeitpunkt gestartet werden. Besonders interessant ist die Tatsache, daß CodeKeys beim Starten eines Programms automatisch die richtigen Macros für dieses Programm nachladen kann, so daß Ihnen diese sofort zur Verfügung stehen. CodeKeys ist ab sofort im Fachhandel oder direkt bei Anyware zum Preis von DM 98,- erhältlich.

Anyware Computer GmbH, Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt/M. 70, Telefon 069/6312456

Von Basic nach C

Mit dem Programm PBOC bekommen Programmierer, die mit GFA-Basic arbeiten, die Möglichkeit, Ihre Quelltexte in die Programmiersprache C übersetzen zu lassen. Im Lieferumfang ist ein ausführliches Handbuch (530 Seiten) mit kompletter Referenzliste aller Befehle enthalten. PBOC ist auf den Atari-Systemen ST, STE und TT lauffähig und in einer Einsteigerversion für DM 189,- und einer Profiversion für DM 399,- erhältlich.

Richter Distributor, Hagener Straße 65, 5820 Gevelsberg, Telefon 02332/2706

Neu von CSA: Hell Satzbelichter

Die Firma CSA bietet einen Satzbelichter der Firma Hell/Linotype an, der – angesteuert von einem Atari TT – mit extrem kurzen Belichtungszeiten aufwarten kann. Um eine A4-Seite auf Film oder Fotopapier auszugeben, benötigt das System bei einer Auflösung von 1200 dpi weniger als 2 Minuten. Der Preis für die Komplettlösung beträgt je nach Ausstattung rund DM 50.000,-.

HD-Laufwerk

Zur Zeit noch in Vorbereitung sind HD-Kits für den Atari STE und TT, mit deren Hilfe sich Diskettenlaufwerke mit einer Kapazität von 1,44 MByte installieren lassen. Im Angebot sind derzeit schon Festplatten mit einer Kapazität von bis zu 320 MByte, die sich problemlos gegen die im STE und TT eingebauten Festplatten austauschen lassen.

CSA, Hüttenstraße 56, 4650 Gelsenkirchen, Telefon 0209/203420

Erweiterungen für den DMA-Bus

Drei kleine Erweiterungen für den DMA-Bus des Atari ST hat die Firma Eickmann Computer aus Frankfurt entwickelt. Der DMA-Timer ist eine in ein DMA-Kabel integrierte Einschaltverzögerung, mit der man die meisten Atari ST Modelle beim Booten auf die Festplatte warten lassen kann. Der DMA-T-Switch erlaubt den Anschluß von einem Laserdrucker bzw. einer Festplatte an zwei Rechnern, die die Geräte gemeinsam nutzen können. Der DMA-Buffer schließlich erlaubt es, bis zu 6 Meter lange Kabel zwischen Rechner und Peripherie zu verwenden.

Eickmann Computer, In der Römerstadt 249-253, 6000 Frankfurt 90, Tel. 069/763409

AT-SPEED C16

Einen Norton-Faktor von 8.2 und einen Coprozessor-Sockel bietet der AT-Speed C16, die neueste Entwicklung des PC-Speed-Erfinders Hans-Jörg Sack. Die hohe Geschwindigkeit wird durch einen in CMOS-Technik gehaltenen, mit 16 MHz getakteten 80286 erreicht, der bei rechenintensiven Anwendungen (CAD etc) von einem optionalen mathematischen Coprozessor 80C287 unterstützt wird. Im Lieferumfang ist außerdem das Betriebssystem DR-DOS 5.0 enthalten.

Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt 13, Telefon 06151/56057

ANNTool

Ein Entwicklungspaket für Neuronale Netze wurde jetzt von der Firma Focus GmbH vorgestellt. Es handelt sich dabei um ein in C implementiertes, konsequent modular aufgebautes Softwaresystem, das vor allem unter dem Gesichtspunkt der Portabilität entwikkelt wurde. Der mitgelieferte Sourcecode (inklusive Grafik) ergibt auch auf dem Atari ST unter Turbo C ab Version 2.0 ein komplettes Simulationsprogamm.

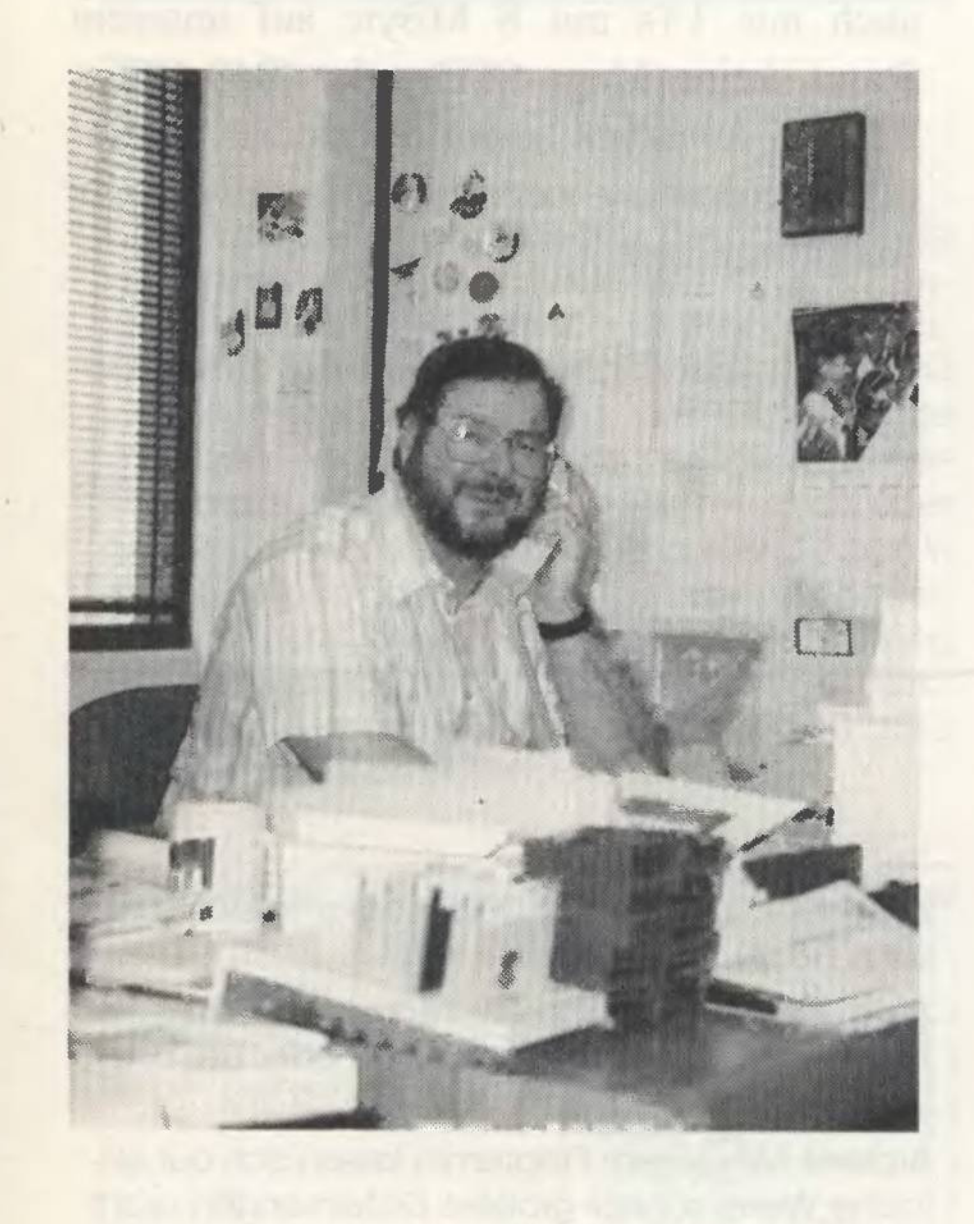
Focus GmbH, Pallaswiesenstr. 39, 6100 Darmstadt, Telefon 06151/293020

Fliegende Dialoge

Für die Programmiersprache GFA-Basic 3.x ist ein Sourcecode für 'Fliegende Dialogboxen' erhältlich, der zwar dem Standard der Movedial-Boxen entspricht, jedoch noch keine Tastatur-Shortcuts erlaubt. Gegen eine Bearbeitungsgebühr von DM 10,- ist der Sourcecode zum Einbinden über die Merge-Funktion in GFA-Basic erhältlich.

Helmut Schilling, Willbecker Str. 67, 4006 Erkrath 2, Telefon 02104/44556

Im Gespräch: Bob Brodie, Atari USA



Anläßlich des großen Erfolges von Atari auf der DTP-Show in Chicago (siehe auch Seite 84), baten wir Bob Brodie, uns seine Eindrücke von dieser Ausstellung zu schildern. Der offizielle Titel, den Bob Brodie bei Atari Corp. seit nun mehr als einem Jahr trägt, lautet 'Manager of User Group Services'. Aber Bob Brodie ist weitaus mehr als nur Kontaktmann zur amerikanischen Club-Szene: Er ist in den USA als reisender Botschafter fast ständig im Auftrag von Atari unterwegs. Er pflegt die Kontakte zur Basis und genießt sowohl bei den Entwicklern als auch bei den Anwendern in den USA ein sehr hohes Ansehen. Dies ist nicht verwunderlich, war er doch bis zu seinem Amtsantritt bei Atari 1990 für mehr als zwei Jahre selbst Präsident eines amerikanischen Atari-Clubs. Er läßt kaum eine Computermesse in den USA aus, und seine Besuche bei den Atari-Clubs im ganzen Lande sind mittlerweile bereits Tradition. Im letzten Jahr reiste er dabei mehr als 60.000 Meilen kreuz und quer durch die USA.

PD: Mr. Brodie, welche Eindrücke bringen Sie von der CEPS aus Chicago mit?

B.B.: Insgesamt gesehen glaube ich, daß diese DTP-Show ein sehr großer Erfolg für Atari war. Wir waren sehr selbstbewußt zu dieser Messe angereist und waren uns sicher, daß wir auf der CEPS einen guten Eindruck hinterlassen würden. Schade war nur, daß wir nicht unseren Wunschplatz direkt neben der Firma Apple bekamen, so daß es nicht zum direkten Showdown kam.

PD: Bei Linotype haben Sie aber auch für einige Aufregung gesorgt?

B.B.: Bei Linotype hatte man nicht erwartet, hier in den USA Atari-Geräte vorzufinden, die mit einem Linotronic-Satzbelichter verbunden waren. Am Stand von Linotype hatte man nur Geräte der Firma Apple (Mac II usw.) stehen, die dort die Linos bedienten. Es war für uns sehr amüsant, die Gesichter der Standbesatzung von Linotype zu sehen, als 3K-Computerbild aus Deutschland den Hell UX170 Satzbelichter auf dem Atari-Stand aufbaute. Dieses Gerät von Linotype Deutschland ist in den USA zur Zeit nämlich noch gar nicht erhältlich. So geschah es, daß während der ersten Messetage die Manager und Verkaufsleiter von Linotype USA ständig auf unseren Stand zu finden waren, nur um sich die Hell anzusehen.

PD: Wie reagierten die Messebesucher auf die professionelle Präsentation von den Atari-Produkten?

B.B.: Während der Messe kamen immer wieder Besucher zu uns, die von 'fantastischen Sachen' auf dem Atari-Stand gehört hatten und sich jetzt näher informieren wollten. Als wir diesen Besuchern dann unsere DTP-Lösungen wie Retouche Professional und Calamus SL vorführten, haben wir einen nachhaltigen positiven Eindruck hinterlassen.

PD: Wie setzte sich das Publikum auf der CEPS zusammen?

B.B.: Es war ein sehr professionelles Publikum, also wirklich hochqualifizierte Fachkräfte aus dem Publishing-Metier. Interessant waren aber auch die Aussteller, so zum Beispiel der bekannte Computer-Künstler und Professor für grafische Kunst von der New Yorker Universität Lawrence Gartell. Viele seiner Bilder haben einen Marktwert von mehreren Tausend Dollar. Sein Gerätepark besteht unter anderem aus einer Canon-Digital-Videokamera und einem Mac IIfx mit dem Adobe Photoshop. Auch er zeigte sich sehr beeindruckt von den von uns gezeigten Lösungen und wird demnächst auf Atari TT und Retouche CD umsteigen.

PD: Wie beurteilen Sie das Nachmesse-Geschäft für Atari?

B.B.: Wir haben eine Reihe guter, hochgradiger Bestellungen in Aussicht. Während der Show haben wir die Besucher unseres Standes etwas ausgefragt, um herauszufinden, was ihre tatsächlichen (Kauf-)Absichten seien. Wir wollten schließlich wissen, ob wir es mit Leuten zu tun hatten, die wirklich Interesse an unseren Computern zeigten. Zahl-

reiche Besucher, mit denen wir uns unterhielten, waren Apple Macintosh-Anwender und somit auch mit Postscript vertraut. Postscript nimmt einen sehr großen Stellenwert im DTP-Geschäft in den USA ein. Aber keine der Lösungen, die wir auf unserem Stand zeigten, benutzte noch Postscript. Mit der Zeit fanden sich an unserem Stand die Aussteller von Quark Express (ein DTP-Programm für den Mac) ein und auch viele Mitarbeiter der einzelnen Druckerfirmen, wie zum Beispiel von Mitsubishi. Sie alle interessierten sich für die von uns gewählten Lösungen, die ja alle ohne Postscript auskommen. Sie waren anschließend alle sehr beeindruckt, besonders von der Geschwindigkeit, in der hier DTP betrieben wurde. Unsere Hoffnung ist es jetzt, daß wir auf zukünftigen Publishing-Shows, die auf dem selben professionellen Niveau gehalten sind, nicht nur unseren eigenen Stand haben werden, sondern daß wir auch auf kooperative Art mit den anderen Ausstellern zusammenarbeiten werden. Linotype und Mitsubishi haben bereits zugesichert, in diesem Jahr auf weiteren Messen Atari-Equipment vorzuführen.

PD: Was sagte denn die Fachpresse zu Ataris Auftreten auf der CEPS?

B.B.: Wir hatten für die CEPS eine neue Public-Relations-Agentur, die von Harry Miller, dem Gründer von Mac World und PC World Magazin, geleitet wird. Zur Zeit arbeitet er als PR-Berater und hat uns mit allen Fachkräften des Publishing-Magazin-Geschäfts bekanntgemacht. Einige Presse-Vertreter bekamen zum Thema Atari und DTP von Matthias Kurwig von 3K forsche Tone zu hören. Während einer Vorführung wagte einer von ihnen doch zu fragen, ob man denn die eine oder andere Funktion nicht auch auf den Mac übertragen möchte. Da der Mac einfach zu langsam sei, so Herr Kurwig, werde man keinen Gedanken daran verschwenden, ob man die Produkte auch auf einen Rechner von Apple übertragen kann.

PD: Stimmt es, daß Atari nur TTs auf der Messe vorführte?

B.B.: Unsere Absicht auf der CEPS war es nicht, alle Geräte von Atari vorzuführen. Wir zielten diesmal eindeutig mehr auf die Spitze der Pyramide. Deshalb hatten wir auch nur TTs mit 8 MByte auf unserem Stand, keine Mega STEs oder 1040 STEs. Für den Ausdruck hatten wir natürlich unsere Laserdrucker oder noch hochwertigere Ausgabegeräte.

PD: Mr. Brodie, wir danken für dieses Gespräch.

mts

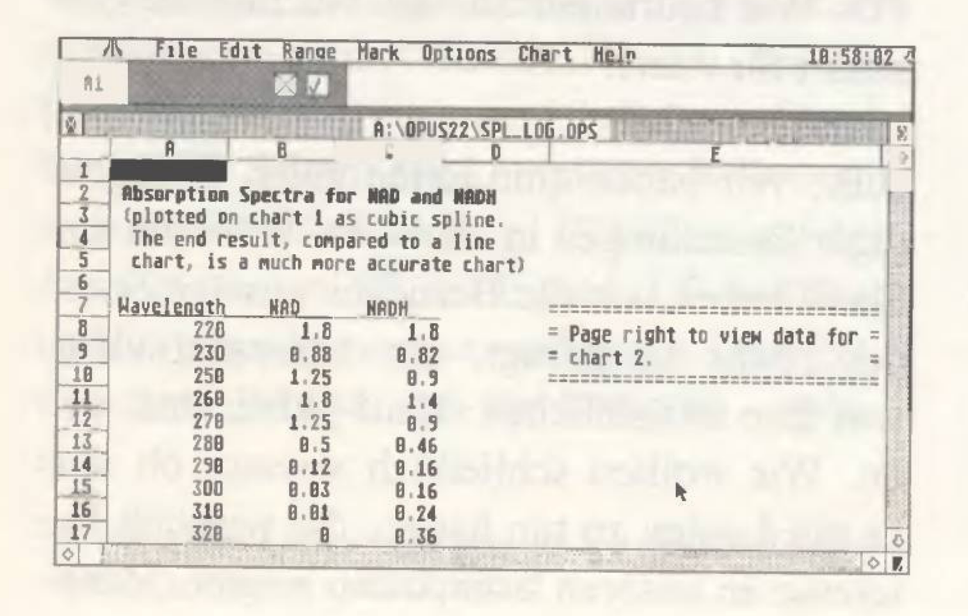
ST Vision

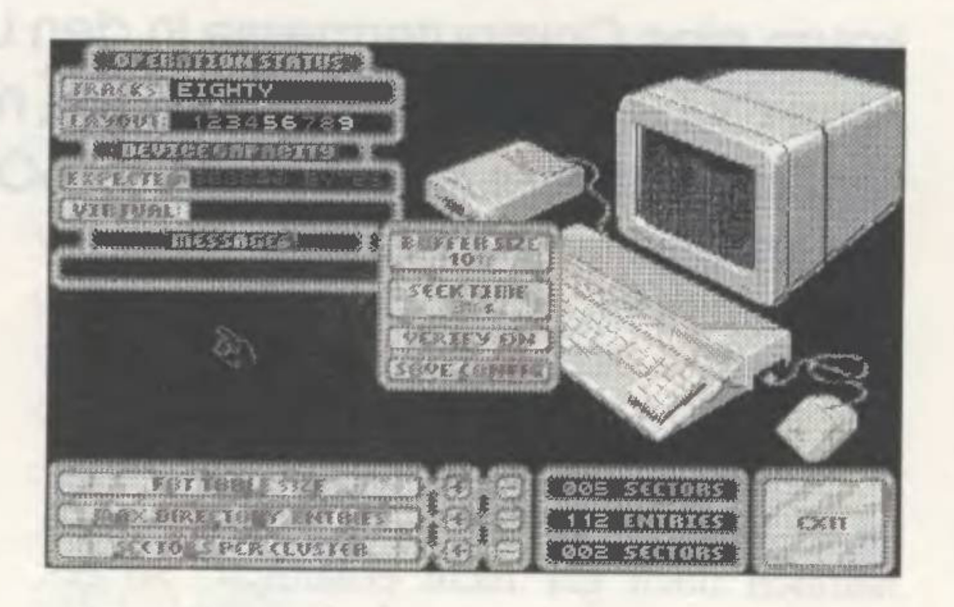
Disk V436

Opus 2.2: Opus ist eine ausgezeichnete Tabellenkalkulation aus den USA. Das Programm arbeitet mit Formeln und Labels und ist sehr nahe an Lotus 1-2-3 angelehnt. Es verfügt über vergleichbare relative und absolute Zellkopierfunktionen. Selbstverständlich können die Tabellen auch grafisch dargestellt werden. Opus ist ein Sharewareprogramm. Gegen die Einsendung von US$15 erhält man eine etwas erweiterte Programmversion, die dann auch das Importieren von Lotus 1-2-3 WKS und WK1 Dateien erlaubt. (f&s/w)

Disk V437

Proteus 1.5: Dies hier ist eine Demoversion des Editor/Librarians Proteus. (Die Save-Funktion wurde deaktiviert.). Proteus liegt als Accessory vor. Auf





der Diskette befinden sich zwei Demodateien, in denen sowohl ein paar Soundeffekte aufgezeigt werden, als auch die Autolinkfähigkeiten des Programmes demonstriert werden. Proteus beinhaltet als kleine Zugabe auch noch einen einfachen Sequencer. (f&s/w)

Percussaman V1.2: Das Programm ist ein 4 Track 16-Instrument-Synthesizer und Drum-Sequencer, der viele Funktionen eines großen Drum-Sequencers beherrscht. Desweiteren enthält Percussaman eine Routine zum Abspielen von Songs in eigenen Programmen. Das Programm ist sehr anwenderfreundlich gestaltet. Fast alle Optionen können mit der Maus abgerufen werden. (f)

Disk V438

ArcShell V2.5: Neue Version der GEM-Benutzeroberfläche für die beiden Datei-Komprimierungs-Programme Arc und LHarc von Charles F. Johnson. ArcShell enthält außerdem ein komplettes Disketten-Utility-Paket, das das Kopieren, Löschen und Umbenennen von Dateien, das Anlegen und Löschen von Ordnern ermöglicht, sowie Speicherabfragen der angeschlossenen Laufwerke erlaubt und sogar andere Programme aufrufen kann. (f&s/w)

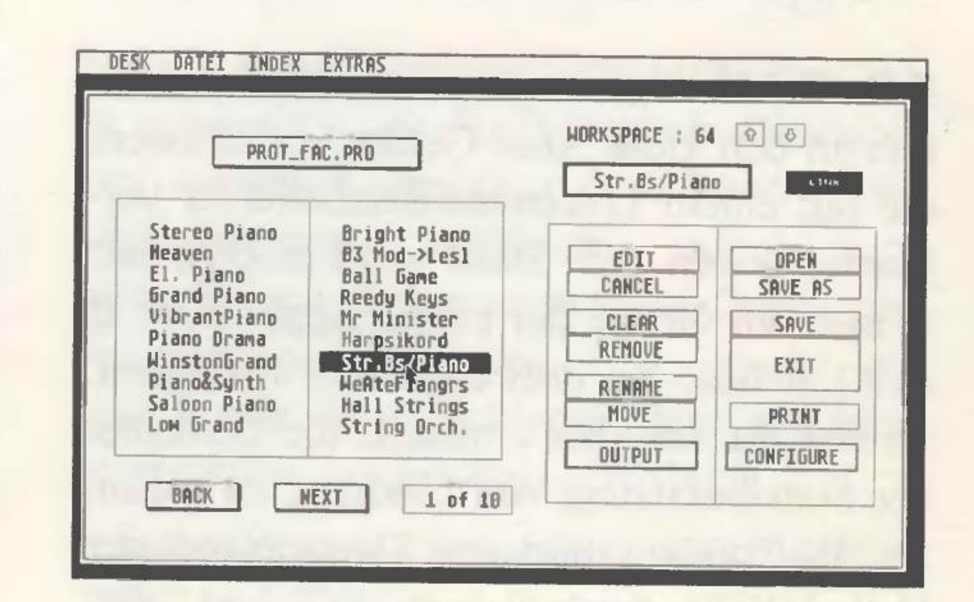
Archive-Lister 1.0: Sharewareprogramm zum Anzeigen der Inhalte von geARCten oder geLZHten Dateien. (f&s/w)

Arctool: Mit diesem Programm lassen sich auf einfache Weise schnell größere Dateimengen archivieren und auf Wunsch auch wieder de-archivieren. (f&s/w)

Procalc: Ihr ST wird in einen wissenschaftlichen Taschenrechner verwandelt. Das Porgamm verfügt über vielffaältige mathematische Funktionen (SCI, BIN, OCT, DEC, HEX, HMS, SIN, COS, ARC, TAN, HYP, Potenzen, Wurzeln etc.) (f&s/w)

Telebase: Ein einfaches GEM-Programm zum Verwalten von Telefon- und Faxnummern. (s/w)

Floormat 3.5: Neue Version des äußerst komfortablen Formatierprogramms Floormat. Das Programm wurde komplett neu überarbeitet und verfügt jetzt über reichhaltige Formatieroptionen (unterschiedliche Sektorgrößen: 128/256/512/1024 Bytes pro Sektor, veränderbare Anzahl der Clusters, FATs, Inhaltsverzeichniseinträge). Außerdem wurde noch ein Virus-Checker-Utility integriert. Ab sofort läuft Floormat jetzt auch in der mittleren Auflösung. (f)

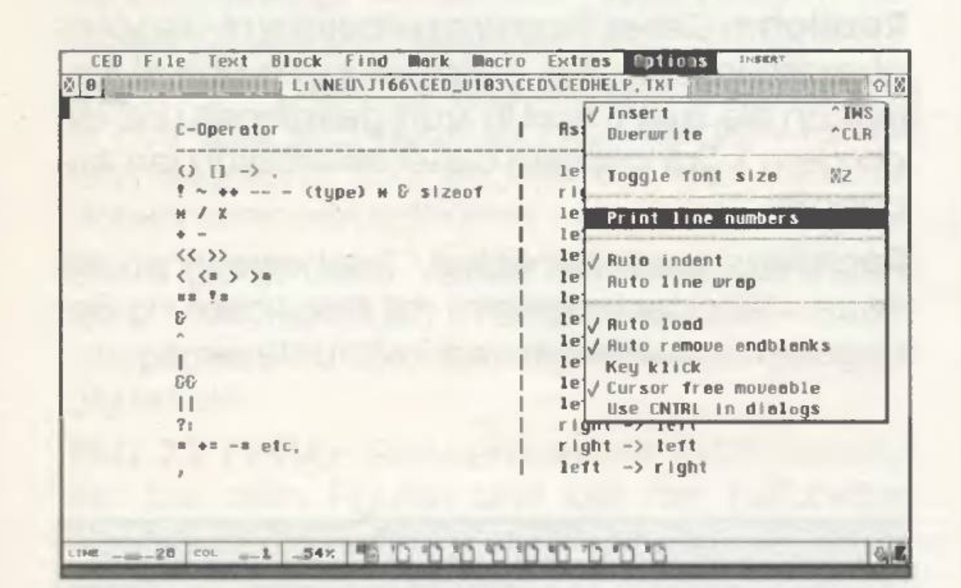


Neue PD-Software

Atari PD Journal

Disk J166

CED 1.O3: CED ist ein Texteditor der Spitzenklasse im PD-Bereich. Die Features in aller Kürze: 1O getrennt editierbare Textpuffer in 1O Windows. Dynamische Speicherverwaltung. Tastatur- und Maus-Bedienung. Bedienung der GEM-Dialoge und Popup-Menüs über Tastatur möglich. Schnelles, absolut nachlauffreies Scrolling – auch über die Tastatur. Integrieter Makro-Recorder. Suchen in aktuellem oder allen Textpuffern. Spezielle Unterstützung der C-Syntax. Außerdem: Unterstützung des GEM-Clipboards. Automatischer Zeilenumbruch. Zu dem Programm gehört eine fast 2OO KByte umfassende Dokumentation. (S)



Kolumbus 1.OO: Und noch ein Text-Editor, diesmal mit integrierter Shell für Programmiersprachen auf dem Atari ST und TT. Die vorliegende Version bietet etwas weniger Möglichkeiten als die Vollversion, ist aber dennoch komplett funktionsfähig. Zur Abwicklung der Shellfunktionen ist in Kolumbus ein Makeinterpreter intergriert. Außerdem können Dateien und Verzeichnisse erzeugt, gelöscht, verschoben und kopiert werden. Auch hier wieder die Highlights in Kürze: Full Screen Gem-Editor für ST und TT Computer. Dateiauswahl über Treefenster. Integrierter Make-Interpreter. Unterstützt so viele Fenster, wie GEM hergibt (max. 7). Online Helpfunktion. Fensterübergreifende Kopier- und Verschiebeoperation. Frei definierbares Environment für zu startende Programme. Alle wesentlichen Funktionen über Tastatur erreichbar. Ladbare Zeichensätze (GDOS erforderlich). Kompletter Zeichensatz über die Tastatur erreichbar. Unterstützung von max. 3 Schriftgrößen je Zeichensatz. Unterstützung der Funktionstasten.

MyMono: Schneller Monochrom-Emulator speziell für den STE mit Farbmonitor. Geschrieben von den Programmierern von Moving Pixels erreicht dieser Emulator 6O bis 1OO% der Geschwindigkeit des Originals. (S, f)

Fiesta: Ein Monochrom-Emulator für Farbsysteme. Kompakt (auch für STs mit 512 KByte geeignet) und kompatibel. (f)

Gerhilds Challenge: In diesem Spiel hat der Spieler die Aufgabe, die drei Glaskugeln zu vernichten, indem er sie mit wohldosierten Schüssen (maximal 7 pro Kugel) auf eines der Totenkopf-Felder plaziert. Je länger dabei die Gummilinie ist, umso stärker fällt der Schuß aus. Die nicht benötigten Schüsse werden als Ergebnis zusammengezählt. (s/w)

Disk J167

Helper 3.O: Multifunktionales Accessory. Und das tut Helper: Hardcopy auf Diskette, ASCII-Code eines Zeichens ausgeben, freien (Disketten-)Speicherplatz ermitteln, Dateien löschen, Bildschirm invertieren, Uhrzeit und Datum einstellen. (s/w)

Thor 2.44: Code Improver für den Megamax C Compiler bis einschließlich Version 1.1. Neben den Optimierungen des MMIMP werden aber noch weitere, zum Teil recht umfangreiche Verbesserungen vorgenommen. Der Optimierungsvorgang selbst läuft wesentlich schneller ab, da alle Änderungen im Speicher und nicht – wie beim MMIMP – auf Disk bzw. Platte vorgenommen werden.

IconEdit: Programm zum Editieren von 16 mal 16 Pixel großen Sprites mit 16 Farben. (f)

GfA-Ton 1.O: Utility für GfA-Basic-Programmierer zur einfachen Erzeugung von Sounds und Wellenformen. (s/w)

DriveMem: Ermittelt als Accessory rasant schnell den freien Diskettenspeicher sowie den gesamten (!) freien RAM-Speicher.

Die Minis: Sieben kleine Programme, die alle durch den sparsamen Umgang mit Speicherplatz und eine überschaubare Funktionalität glänzen. Durch Patchen von Systemvariablen kann der Gong bzw. der Tastaturklick ausgeschaltet, von Laufwerk B gebootet, der Bildschirm invertiert, die Tastenwiederholung eingestellt, ein Kaltstart ausgelöst oder das Verify beim Diskettenzugriff ausgeschaltet werden.

Magic-Q 1.1: Ein Verschiebe-Spiel für 1 oder 2 Spieler, bei dem viel Strategie gefragt ist, um den Gegner auszutricksen. (s/w)

RB Inf: Mit diesem Programm kann man sehr schnell das gesamte Aussehen des Desktops durch Nachladen einer INF-Datei verändern und so je nach Anwendung eine optimale Arbeitsumgebung bekommen. Inkl. Source in Assembler.

DeskStyle: Sammlung von 3 Utilities zur Veränderung der Icons des Desktops und der Alertboxen.

Chicfont: Kleines Programm, das den Systemzeichensatz des Atari ST durch einen hübscheren ersetzt. (s/w)

AutoSort 1.13: Utility zum Sortieren der Programme im AUTO-Ordner.

Und hier wieder einmal zwei Programme für alle PC-/AT-Speed-User:

DFC: Utility, um 8O-Track-Laufwerke an XTs benutzen zu können.(DOS)

Harry the Hacker: Ein Grafik-Adventure um einen kleinen Jungen, der für sein Leben gerne in den Informatik-Raum seiner Schule gelangen möchte um seine Noten etwas aufzubessern. Er begegnet dem Hausmeister, einer Putzfrau und hat auch sonst noch Probleme, sein Ziel zu erreichen. (DOS)

Disk J168

Mistral Grafik 1.42: Zeichenprogramm mit umfangreichen Funktionen zum Konturieren, Schattieren und Durchmalen von Ausschnitten, vielen speziellen Malroutinen (Spline etc.), einer guten Lupenfunktion und Unterstützung zahlreicher Bildformate. (1 MB, s/w)

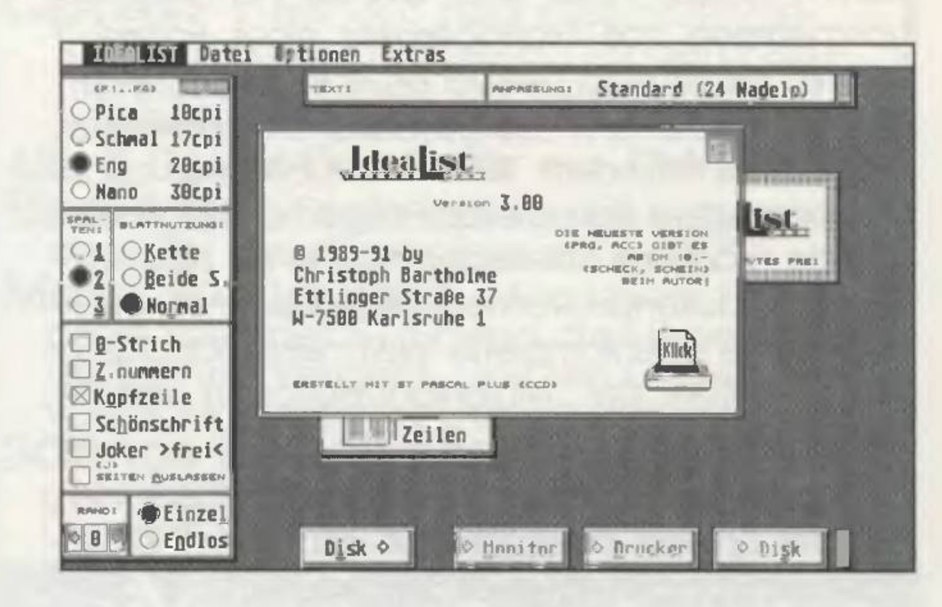
Picasso: Einfach zu bedienendes Malprogramm für alle drei Auflösungen. (1 MB)

Jakamo 1.O: Programm zum Ausdrucken von individuell zusammengestellten Kalendern. Kompakte Jahres-Kalender oder ansprechende Monatskalender mit sämtlichen Feiertagen lassen sich in unterschiedlichen Größen auf alle möglichen 9- bzw. 24-Nadeldrucker ausgeben. (s/w)

Squirm: Eine hübsch animierte Grafikdemo für die hohe Auflösung unter Verwendung von Sinus- und Cosinus-Funktionen. Einfach zum Anschauen. (s/w)

Disk J169

IdeaList 3.O: Die neueste Version des beliebten Programms zum Ausdruck von Dateien im ASCII- oder Wordplus-Format von Christoph Bartholme.



Neu in der Version 3.O u.a.: Flexible Bedienoberfläche mit beweglichen Elementen und Dialogboxen. Läuft nun auch in der mittleren ST-Auflösung. Verarbeitung von Dateien im WORDPLUS-Format. Unterstützung von Druckattributen (fett, kursiv etc.). Ausgabe auf Disk. Ausgabe auch über die serielle Schnittstelle. Wahlweise wortweiser Zeilenumbruch. Tabulatorweite einstellbar. Drucker-Ausgabe 4O% schneller. Unterstützung des GEM-Klemmbretts (Clipboard). Frei belegbarer 'Joker'-Button. Rückwärtsblättern bei der Monitorausgabe.

Lasso: Praktisches Utility für die hohe Auflösung zum Ausschneiden nicht rechteckiger Bildteile und Einsetzen in ein beliebiges Hintergrundbild. (s/w)

Disk J170

Another Chaos Plotter: Programm für die hohe Auflösung zum Plotten von mathematischen Iterationen. Besonderheiten: Graphische Benutzeroberfläche, Steuerung mit der Maus, 3 Darstellungsarten, Speichern der Bilder (Screen- Format) und Parameter. (s/w)

AnalyST 2.04: Neueste Version des Mathematikprogramms mit Funktionsplot, Ableitungen, Integralfunktionen, Flächen- und Nullstellenberechnung. Das Programm kann nun von der Festplatte gestartet werden und erlaubt den Ausdruck im 24 Nadeldruck (EPSON LQ 850 / NEC P6). (s/w)

Bauphysik: Bauphysikalische Berechnungen gemäß DIN 4108. Man kann ein Bauelement eingeben, das aus mehreren Bauteilen besteht, die wiederum aus mehreren Schichten bestehen können. Es werden k-Wert, Wärmedurchlaß, Flächengewicht und Flächengewicht nach DIN errechnet. Temperatur- und Dampfteildruckverlauf werden auch grafisch dargestellt, bei Tauwasseranfall im Bauteil erfolgt eine Warnung. (s/w)

Maschinenbau: Programmsammlung für den Maschinenbau. Berechnung von Kolbenmaschinen. Erweiterten Lebensdauerberechnung von Kugellagern. Berechnung einer Schraube. (s/w)

Hyperkubus: Das Programm stellt die Projektion eines dreidimensionalen Würfels dar, d.h. den Übergang von der 3-D zur 4-D-Darstellung. (s/w)

Disk J171

MasterKey 1.0: Diese Programm macht aus jedem Midi-fähigem Keyboard ein Master-Keyboard mit 4-fachem Split, wobei in jedem Split 2 Midi-Kanäle angesprochen werden können.

S700 Tools: Zwei Programme für die AKAI-Sampler S700 und X7000 zum Übertragen von Samples zwischen ST und Sampler. (s/w)

Disk J172

Formel 1: Vom Autor des Fußballmanagers stammt dieses neue Spiel um die Formel 1. Sie übernehmen das Management eines Formel 1 Teams und müssen versuchen, mit diesem Team die Weltmeisterschaft zu gewinnen. Der Haken an der Sache: 19 andere Teams versuchen es auch! Der besondere Reiz dieses Programms ist sicherlich die mögliche Spieleranzahl von bis zu 4 Mitspielern. Packende Rennen stehen dann an. Gespielt wirde eine komplette Weltmeisterschaftssaison der FISA (Int. Motorsportbehörde) mit 16 WM-Rennen. (s/w)

Catch Me: Ein einfaches Reaktionsspiel, das den Puls des Spielers erheblich auf Trab bringt, gilt es doch, in weniger als einer Sekunde ein auf dem Bildschirm auftauchendes Objekt mit der Maus zu überfahren. (s/w)

MiniMind: Hübsche Mastermind-Version für den Atari ST. (s/w)

Your Eyes Only: Ein völlig sinnloses Programm (wie man es auf dem Mac gerne benutzt), das als Accessory installiert jedoch durchaus unterhaltsam ist ... (s/w)

Disk J173

Wizzy: Dieses Spiel gehört zur Kategorie der 'Wurm-Spiele'. Als Wurm kann man sich in vier Richtungen über den Bildschirm bewegen und muß dabei versuchen, die blinkenden Quadrate zu fressen, die dem Wurm zu Wachstumsschüben verhelfen. In 5 verschiedenen Levels kann man sich entweder gegen einen zweiten Spieler oder den Computer versuchen, wobei auch noch die Wurm-Geschwindigkeit einstellbar ist. Viele kleine Optionen und ein digitalisierter Titel-Sound machen dieses Spiel zu einem Leckerbissen unter den 'Wurm-Spielen'. (s/w)

Disk J174

Slide 1.0: Labyrinth-Spiel, bei dem des darum geht, in einem Labyrinth eine Figur zu steuern und kleine Punkt innerhalb einer bestimmten Zeit aufzufressen. Das klingt zwar extrem einfach, wird aber durch eine eigenwillige Steuerung und tödliche Felder, die man keinesfalls betreten darf, zu einer schwierigen Aufgabe. (s/w)

Glücksrad: Eine hübsche, komplett mausgesteuerte Glücksrad-Implementation für einen einzelnen Spieler. (s/w)



Scrutinizer: Programm zur Überprüfung des Bootsektors einer Disk in Laufwerk A: und Anzeige eines ausführbaren Bootprogramms. (s/w)

PacBalls III: Der dritte Teil des Spiels um den Helden PacBall, der in einem Labyrinth à la PacMan verschiedene Aufgaben zu lösen hat. (s/w)

Moving Pixels: Eine hübsche Demo für den Atari STE aus Australien. (f)

Disk J175

Fifteen: Bei diesem Spiel sollen mit drei Würfeln möglichst genau 15 Punkte erreichen werden. Dabei können die Würfel multipliziert, dividiert, addiert und/oder subtrahiert werden. Verlierer ist, wer eine bestimmte Minuspunktzahl überschritten hat. (s/w)

Smiley 1.0: Ein paar böse Buben haben Smiley's Bilder mit einem Muster beschmiert und wollen Smiley davon abhalten, ihre Schmierereien wieder zu entfernen. Überall wo Smiley über das Spielfeld läuft, wird durch seine magischen Kräfte alles wieder sauber. Smiley ist mit dem Säubern der Bilder aber so sehr beschäftigt, daß er nicht darauf achten kann, wo die bösen Buben sind. Steuern Sie den kleinen Smiley so, daß er den bösen Buben nicht zu nahe kommt. (s/w)

HyperSpace 1.0: Ein kleines Weltraumactionballerspiel. (s/w, J)

Tempest: Umsetzung eines alten Spiels von einem Casio-Taschenrechner.

Disk J176

Vienna Database: Mit diesem Programm planen Sie eine Reise nach Wien richtig. Es beinhaltet einen Übersichtsplan und neun Planvergrößerungen, die Anzeige aller wichtigen Einrichtungen, Verkehrsmittel, Sehenswürdigkeiten u.ä., eine Adreßdatenbank mit über 130 Adressen sowie ein



Straßenverzeichnis mit fast 400 Straßen, Gassen und Plätzen. Darüberhinaus erlaubt das Programm Entfernungsmessung und stellt einen Plan des U-Bahn-Netzes und der wichtigsten Schnellbahnverbindungen zur Verfügung. (s/w)

Gleitsegel ST: Lernprogramm für Gleitsegler mit allen Prüfungsfragen zur Aerodynamik. (s/w)

Disk J177

Fibumat PD 2.91: Aktuelle Version der Finanzbuchhaltung für kleine und mittlere Betriebe mit bis zu 1200 Buchungen. Eine außerdem beiliegende mandatenfähige Version erlaubt bis zu 600 Buchungen. (s/w)

Reallohn: Dieses Programm übernimmt die Lohnabrechnung mit den Sozialleistungen und ist bereits an die zum 1. April in Kraft getretenen und die ab dem 1. Juli gültigen Gesetzesänderungen angepaßt.

Rechner: Kaufmännischer Taschenrechner als Accessory oder Programm mit Protokollierung der Eingaben sowie Maus- und Tastatursteuerung.

P wie Peinlich: In der letzten Ausgabe ist uns bei der Vorstellung des Programms WAR II ein Fehler unterlaufen. Das Programm läuft nicht – wie angegeben – nur in Schwarz/Weiß, sondern nur in Farbe.

Atari TT

Disk T6 & T7

TT Wars: Eine geniale TT-Demo von Tony Barker aus Australien. Zusammen mit einem Farbmonitor und – optional – einer Stereoanlage verwandelt sich der TT in eine Multi-Media-Maschine mit superschnellen, fließenden Real-Time-Animationen und Sound der Extraklasse. Während im Hintergrund ständig digitalisierte Musik läuft, spielt das Programm diverse Sequenzen aus StarWars mit verschiedenen Spezialeffekten ab. Im Vordergrund tauchen hin und wieder animierte Vollflächen-3D-Objekte auf, die sich bis auf Bildschirmgröße dem Betrachter nähern. Ein Muß für jeden TT mit Farbmonitor! (f)

Updates

99th HABU (J128): Die Benutzeroberfläche wurde erneuert, einige neue Funktionen kamen hinzu.

Alibi 1.6 (J65): Fehlerbereinigte und optimierte Version.

Archivarius 2.0 (J123): Upgrade des exzellenten Bildverwaltungsprogramms. Das Programm verfügt nun über eine schnelle Lupenfunktion sowie eine Datenbank, in der zu jedem Bild ein Text gespeichert werden kann, der später ein schnelles Auffinden der Bilder erlaubt. Außerdem wurde ein Bild-Caching integriert.

Datebook 2.22 (J5): Das Programm läuft jetzt in allen Bildschirmauflösungen und auf dem Atari TT. Der Fehler, daß im Jahre 1991 beim Booten die Wochentage um einen Tag versetzt angegeben werden, ist behoben.

DartCalc 2 (J128): Überarbeitete Version des Berechnungsprogramms bei Dart-Spielen. Bedienung mit der Maus. Auswahl der Spielarten über Alertboxen. Spielarten Double, Cricket und Shanghai enthalten.

DivPatch 3.0 (J124): Fehlerbereinigte und auflösungsunabhängig arbeitende Version, die auch als Accessory benutzt werden kann.

EagleDat 2.9 (J129): Eagledata läuft nun vollständig unter GEM.

Edit-32 2.1 (J126): Neben einer Überarbeitung der Benutzerführung wurde der Library-Zugriff beschleunigt und der Hüllkurven-Editor verbessert.

Glücksrad (J122): Neben kleineren Änderungen ist das Spiel jetzt auch zu zweit möglich. Es sind jetzt insgesamt 350 Begriffe aus den verschiedenen Bereichen enthalten.

Life 4 (J36): Diese Version ist kosmetisch verändert, z.B. kommen Fehlermeldungen durch Alert-Boxen. Die Geschwindigkeit wurde geringfügig erhöht.

PAD 2.2 (V414): Grauverläufe mit 2x128 Graustufen bei allen Figuren und bei der Füllfunktion. Neue Funktion in der Lupe, mit der man ein gefülltes Rechteck zeichnen kann. HP-Deskjet-Treiber ist integriert, läßt sich allerdings noch nicht vom Benutzer verändern. SPLINE- Interpolation ist eingebaut worden.

PC-Speed Hardcopy (J98): Erweiterte Druckmöglichkeiten inkl. Ausdruck auf Diskettenlabels.

SigiPainter 4.3 (J148): Die lästige Warteschleife am Programmanfang wurde wieder entfernt. Viele Funktionen wurden komplett überarbeitet, andere hinzugefügt.

Stamm 2.0 (J71): Erweiterte Version mit vielen neuen Möglichkeiten. Da das Programm jetzt als Shareware vertrieben wird, finden Sie auf der Diskette weiterhin zusätzlich die Vorgängerversion.

Thinx 2.52 (J124): Fehlerbereinigte und erweiterte Version. Der Befehl RMDIR wurde nicht erkannt. Kopieren von verschachtelten Ordnern funktionierte nicht richtig. Die Formatierroutine hat jetzt keine Probleme mehr mit fabrikneuen Disketten. Außerdem läuft Thinx nun 100%ig auf dem Atari TT.

Totokat 1.1 (J107): Es lassen sich nun alle ausgefüllten System-Scheine in einer eigenen Kartei erfassen. Der TAX-Index wird jetzt auch beim Vergleich mit allen Ziehungen angezeigt. Das Programm läuft in Monochrom als auch in Farbe.

Transmitter GmbH 2.34SWV (J94/J95): Aktualisierte und leicht erweiterte Version.

V-Kiste 1.2 (J165): Überarbeitete Version.

Volleyball 4.04 (J118): Neu in dieser Version ist die Möglichkeit, den Spielplan als ASCII-Datei zu speichern.



Demos

Kaufen Sie nie wieder die Katze im Sack!

Mit unserer umfangreichen Sammlung von Demoversionen kommerzieller Programme haben Sie die Chance, viele Programme vor einem eventuellen Kauf ausführlich zu Hause zu testen. Zum Preis einer PD-Diskette (DM 8,-) können Sie die unten aufgeführten Demoversionen direkt bei uns bestellen; alles weitere erfahren Sie auf Seite 98 dieser Ausgabe.

Bitte beachten Sie: Die angebotenen Disketten enthalten nur in der Funktion eingeschränkte Demoversionen der Originalprogramme. Das vollwertige Original erhalten Sie bei dem jeweils angegebenen Hersteller oder im Fachhandel. Übrigens: Aktualisierte Versionen sind jeweils mit einem kleinen Punkt gekennzeichnet.

De1	**Calamus** Desktop-Publishing-Programm (DMC)
De2	**CG-Demo** CompuGraphic-Fonts für Calamus (DMC)
De3	**Fonteditor für Calamus** Zeichensatzeditor für Calamus (DMC)
De4	**Outline Art** Vektor-Art-Programm für Calamus (DMC)
De5	**SM Protect** Datenschutzprogramm (Schleich & Stöffler)
De6	**Kreativ Designer** Zeichenprogramm für Kreative (Heim Verlag)
De7	**ST Digital** Digital-Simulator (Heim Verlag)
De8	**Skyplot Plus 3** Astronomieprogramm (Heim Verlag)
De9	**That's Write** Textverarbeitung (Heim Verlag)
De10	**That's Funface** Erstellung von Phantombildern (Heim Verlag)
De11	**ST Math** Mathematikprogramm (Heim Verlag)
De12	**CI System** Multifunkt. Acc. (Ciechowski Computer)
De13	**Pics & Docs** Kulturzeitschrift auf Diskette (Atelier coART)
De14	**Omikron Draw 3.0** Zeichenprogramm (Omikron Software)
De15	**Edison** Editor und Shell (Knifß Software)
De16	**MegaFakt** Fakturierungsprogramm (MegaTeam)
De17	**Orchest** Kompositionsprogramm (Prof. Herbert Walz)
De18/19	**Repro Studio ST** Bildverarbeitungsprogramm (Trade IT)
De20	**Diskus 1.02** Komfortabler Diskmonitor (CCD)
De21	**Tempus Word 1.00** Die neue Textverarbeitung (CCD)
De22	**SPC Modula-2 2.0** Modula-2 (advanced applications)
De23	**ST MATLAB** Matheprogramm (advanced applications)
De24	**Omikron EasyGEM Library** GEM-Library für Omikron.BASIC (Omikron)
De25	**Tempus 2.06** Schneller Texteditor (CCD)
De26	**CIS Lohn&Gehalt 2** Lohnabrechnung (Ciechowski Computer)
De27	**1st Address** Schnelle Adressverwaltung (Victor KG)
De28	**Lern ST Plus** Vielseitiges Lernprogramm (UVS)
De29	**PKS Write** Texteditor für Calamus (DMC)
De30	**The Optimizer** Optimierung der Festplatte (Projekt FPS)
De31	**Maxidat** Dateiverwaltung (Softwarehaus A. Heinrich)
De32	**Easy Rider Reassembler** Reassembler (Borchard)
De33	**ReProk** Büroorganisation (Stage Microsystems)
De34	**SciGraph** Präsentationsgrafiken (SciLab GmbH)
De35	**ST-Statistik** Statistikprogramm mit Grafik (SciLab)
De36/37	**MegaPaint II Professional** Zeichenprogramm (TommySoftware)
De38	**GrafStar** Malprogramm als Acc. (TommySoftware)
De39	**SoundMerlin** Sample-Editor (Tommy Software)
De40	**The SoundMachine II** Soundprogrammierung (Tommy Software)
De41	**Lavadraw** Zeichenprogramm (K&L Datentechnik)
De42	**DiSc-Grafik ST 2.01** Zeichenprogramm (DiSc-Software)
De43	**T.i.M. Depot** Depotverwaltung (C.A.S.H. GmbH)
De44	**T.i.M. Cashflow** Kassenbuchführung (C.A.S.H. GmbH)
De45	**T.i.M. Banktransfer** Zahlungsträger (C.A.S.H. GmbH)
De46	**T.i.M. II Fibu** Finanzbuchhaltung (C.A.S.H. GmbH)
De47	**Soundman** Musikeditor (Galactic)
De48	**STar Designer** Vielseitiges Zeichenprogramm (Galactic)
De49	**Omikron.BASIC Compiler** Compiler zu Omikron.BASIC (Omikron)
De50	**Mortimer** Multifunktionales Utility (Omikron)
De51	**esprit** Spiel (Application Systems)
De52	**script 1.0** Textverarbeitung (Application Systems)
De53	**Btx/Vtx-Manager 3.0** Btx-Programm (Drews EDV+Btx GmbH)
De54	**BeckerCAD ST** CAD-Programm (Data Becker)
De55	**BeckerCALC/3 ST** Tabellenkalkulation (Data Becker)
De56	**GenEdit ST** MIDI-Editor (Hybrid Arts)
De57	**EZ Package** EZ-Track und EZ-Score (Hybrid Arts)
De58	**Edit Track I** Sequencer (Hybrid Arts)
De59	**Ludwig ST** Kompositionsprogramm (Hybrid Arts)
De60	**Cato** Options- und Terminmarktanalyse (H. Richter)
De61	**BASICHART** Tabellenkalkulation (POINT Computer)
De62	**CW-Chart** Börsensoftware (Foxware)
De63	**DesaShell** Shell (DesaSoft GbR)
De64	**Steve** Text, Grafik, Datenbank (Kleckbusch GmbH)
De65/66	**CADjA** CAD-Programm (Kieckbusch GmbH)
De67	**Infinitus** Malprogramm (Invent AG)
De68	**SPS_ST** Maschinensteuerung (Karstein Datentechnik)
De69	**Sherlook 3.0** Schrifterkennung (Vertrieb: H. Richter)
De70	**PKS-Edit** Editor für Programmierer (PKS Software)
De71	**PegaFAKT** Fakturierungsprogramm (PegaSoft)
De72	**ChessBase** Schachspielverwaltung (ChessBase GmbH)
De73	**James 3.0** Börsensoftware (IFA - Köln)
De74	**EasyBase** Datenbank (Omikron.Software)
De75	**Astrolog** Astrologieprogramm (KOA-Soft)
De76	**Datobert Business 3.0** Business-Grafiken (Baumann Computer)
De77	**Deluxe Paint** Zeichenprogramm (Rushware)
De78	**K-Fakt, K-Fibu & Compatible** Fakturierung und Fibu (TK Computer-Technik)
De79	**Turrican** Actionspiel (nur in Farbe, Rainbow Arts)
De80	**Lex-Star V2.0** Anwaltssoftware (Software Rohleff GdbR)
De81	**PegaSTIC** Etikettendruck (PegaSoft)
De82	**ST Haushalt** Haushaltsprogramm (Heim Verlag)
De83	**Einnahme/Überschuß** Einnahme-/Überschuß (Heim Verlag)
De84	**ST-Modular** Modula-2 (Heim Verlag)
De85	**CAG** Grafikprogramm (stephan stoske)
De86	**Dulek** Rechtschreibprüfung (Richter)
De87	**Btx-Börsenmanager** Börsenprogramm (T. Bopp Software)
De88	**Avant Vektor** Vektorisierungsprogramm (Trade IT)
De89	**Phoenix** Datenbank (Application Systems)
De90	**Fastcard 1.9** Kartenprogramm (Ingo Plückhahn Software)
De91	● **CodeKeys** Der universelle Macro-Manager (Anyware)
De92	● **PBOC** Konverter GfA-Basic in C (Richter)
De93	● **ST Kassenbuch** Buchführung (Heim Verlag)
De94	● **Statistik Profi** Statistikprogramm (Heim Verlag)
De95	● **ST C.A.R. V2.52** System-/Regelungsanalyse (Heim Verlag)
De96	● **Syntex** Texterkennungsprogramm (Richter)

Disk S419

Ask Me: Ein Programm zum flexiblen Verwalten von Daten und Bildern.

Arcade: Einfaches Ballerspiel. (s/w)

Za Triad: Unterhaltsames Denkspiel gegen den Computer. (s/w)

Disk S420 & S421

Druckertest: Ein sehr interessantes Softwarepaket zum ausführlichen Testen von Druckern und Druckertreibern.

Disk S422

MVE: Editor für Kawai K1 Synthesizer. (s/w)

D'Accord: Ein MIDI-Trainingsprogramm für Akkorde. (s/w)

Midboe, Edit 4x9: Zwei Editoren für den Dynamic 4x9 Expander. (s/w)

Hall: Halleinstellungen für MT32.

M1 Tools: Zur Programmierung eines Korg M1 bzw. M1R. (s/w, S)

Disk S423

Cave Runner: Geschicklichkeitsspiel mit 50 Ebenen und Level-Editor. (s/w, J)

Vier Gewinnt: Eine sehr spielstarke Variante des bekannten Spieles.

T Invade: Text Invader ist ein Übungsprogramm zum Tippen von Texten. Mit integrierter High-Score-Tabelle. (s/w)

Owari: Ein Denkspiel ähnlich Kalah. (s/w)

Spirograph: Eine grafische Spielerei. (s/w)

Disk S424

Dialer: Telefonverzeichnis mit Autowahlfunktion für Hayes-Modems.

B Physik: Bauphysikalische Berechnungen nach DIN 4108. (s/w)

Maschbau: Programmsammlung für den Maschinenbauer. (s/w)

Märklin Pollux: Zur Steuerung von digitalen Lokomotiven.

Disk S425

Sagrotan: Der bekannte Virenkiller in der Version 4.17.

Disk S426

Signal V, CAFDS: Schaltungssimulator für digitale Filter. (s/w)

Disk S427

GW Abs: Berechnungen zur Grundwasserabsenkung. (s/w)

Vernissage

Die Renaissance der Pixelgrafik

Vielfach wird qualitativ hochwertige Grafik mit Vektorgrafik gleichgesetzt. Was in Bezug auf stilisierte Darstellungen ja durchaus stimmen mag, ist im Bereich des kreativen Zeichnens und Malens völlig unzutreffend. Oder können Sie sich eine vektororientierte Airbrush-Funktion vorstellen?

Vernissage wurde konzipiert als ein Werkzeug für alle, die ansonsten mit Pinsel, Stift und Airbrush arbeiten. Zu einem ersten Test stand uns eine Beta-Version zur Verfügung, die zwar schon gut das Konzept und die Geschwindigkeit des Programms zeigt, aber in einigen Punkten (vor allem optisch) noch geändert werden wird. Lauffähig in allen monochromen Bildschirmauflösungen, also auch auf Großbilschirmen, ist es das ideale Programm für kreatives Arbeiten mit monochromen Pixelgrafiken. Man merkt dem Programm an, daß im Laufe der zweijährigen Entwicklungszeit immer wieder verschiedene Ansätze erdacht, erprobt und zum Teil auch wieder gänzlich verworfen wurden.

Pop Up!

Die Steuerung des Programms erfolgt über ein PopUp-Menü, das immer an der aktuellen Mausposition erscheint und die Vielzahl an Funktionen in übersichtlicher und gut strukturierter Weise bereitstellt. Alternativ dazu wird die ausgelieferte Version über eine Tastatursteuerung verfügen, die jedoch in unserer Testversion noch nicht integriert war.

Die maximale Bildgröße beträgt 32.000 mal 32.000 Pixel, was auf Grund des Speicherplatzbedarfs von rund 120 MByte nur fiktiv bleiben dürfte. In der Praxis stellt der verfügbare Speicherplatz des Rechners das einzige Limit für die Bildgröße dar, wobei zu beachten ist, daß Vernissage erst ab zwei Megabyte läuft. Die Verkaufsversion wird nach Auskunft des Herstellers eine virtuelle Speicherverwaltung enthalten, die wir aber noch nicht testen konnten.

Der Bildschirm zeigt immer einen entsprechenden Ausschnitt, das Verschieben dieses Ausschnitts ist eine der Besonderheiten von Vernissage: Es ist rasend schnell, auf STs mit Blitter und auf dem TT absolut verzögerungsfrei. Alle Funktionen arbeiten außerdem auf der vollen Bildfläche und nicht nur auf dem sichtbaren Ausschnitt. Benutzbar bleiben sämtliche Tools übrigens auch in der Lupe, die nicht nur eine vergrößerte, sondern auch eine verkleinerte Darstellung erlaubt.

Flexible Airbrush

Als 'Kreativwerkzeuge' stehen u.a. Bleistift, Tuschezeichner und Feder, Haarpinsel und Airbrush sowie Verlaufs- und Flächenmaler zur Verfügung. Gerade die Airbrush läßt sich vielseitig einsetzen und ist der herkömmlichen Sprühdose weit überlegen: Ein eigener Airbrush-Editor ermöglicht es, beliebige Objekte als Airbrush zu verwenden.

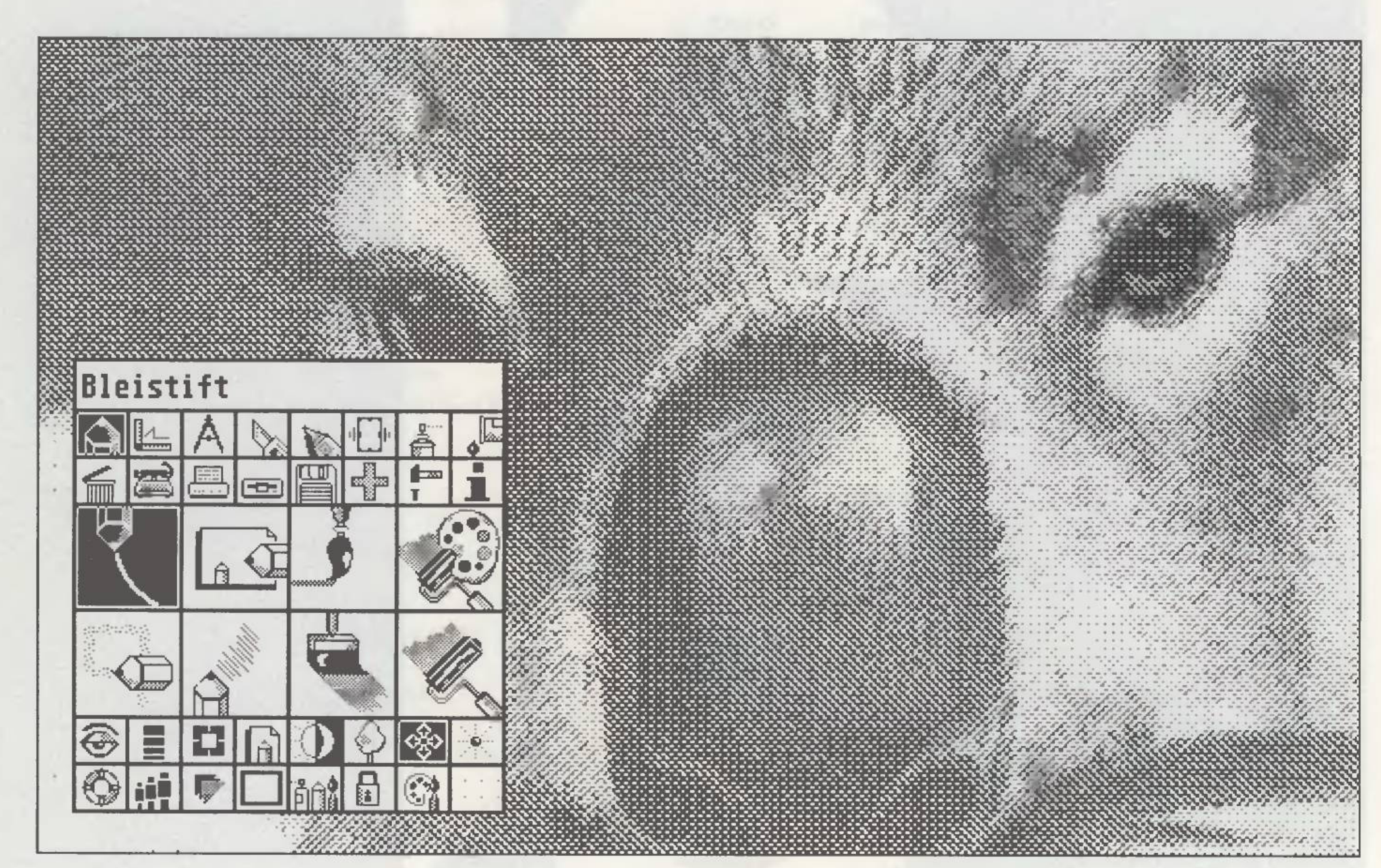


Abb. 1: Das PopUp-Menü mit den Grundfunktionen von Vernissage

Auch Grauraster, Füllmuster und sogar Verläufe kann Vernissage sprühen, wobei Kontrast und Arbeitsgeschwindigkeit einstellbar sind. Zur Konstruktion bieten sich die üblichen Objekte (Linie und Linienzug, Rechteck, Kreis ...) an, wobei natürlich mit beliebigen Linienstärken und -mustern gearbeitet werden kann. Klar, daß auch Beziérkurven in Vernissage nicht fehlen.

Verläufe

Für den Grafiker äußerst wichtig, für den Programmierer äußerst lästig, da schwer zu realisieren, sind Rasterverläufe. In Vernissage ist es gelungen, die Verlaufsfunktion durch Benutzung wählbarer Raster sowie freier Start- und Endwerte sehr flexibel zu halten. Interessant ist die Verlaufsfunktion besonders im Zusammenhang mit dem Kontur-Clipping, einer wirklich neuen und sehr praktischen Funktion: Konnte man in manch anderem Programm schon einen rechteckigen Arbeitsbereich definieren, der beim Zeichnen nicht verlassen wird, so erlaubt Vernissage das Clipping mit beliebigen Figuren. Ein Beispiel: Sie haben gerade mit viel Mühe ein komplexes Objekt gezeichnet und wollen dieses nun mit der Airbrush, oder einem anderen Werkzeug, einfärben. Normalerweise stehen Sie nun vor dem Problem, daß Sie zusammen mit Ihrem Objekt – unerwünschterweise – auch den Hintergrund 'beklecksen'.

In Vernissage klicken Sie einmal in Ihr Objekt und definieren diese Kontur als Arbeitsbereich – schon können Sie die Airbrush guten Gewissens auf Ihr Werk loslassen. Das Kontur-Clipping funktioniert selbstverständlich auch mit anderen Funktionen, so daß Sie beispielsweise in dem definierten Bereich auch gezielt radieren, aufhellen oder zeichnen können.

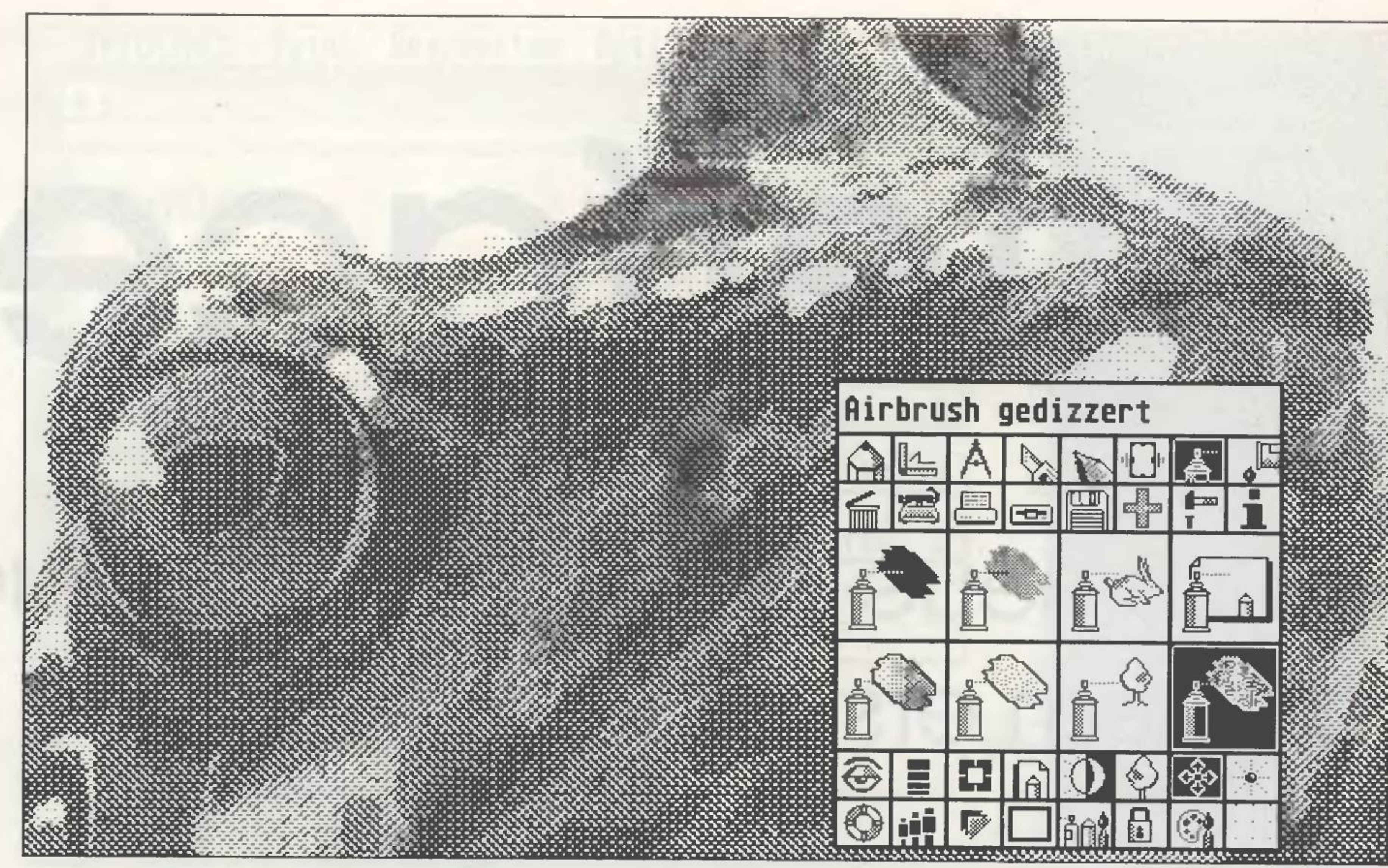
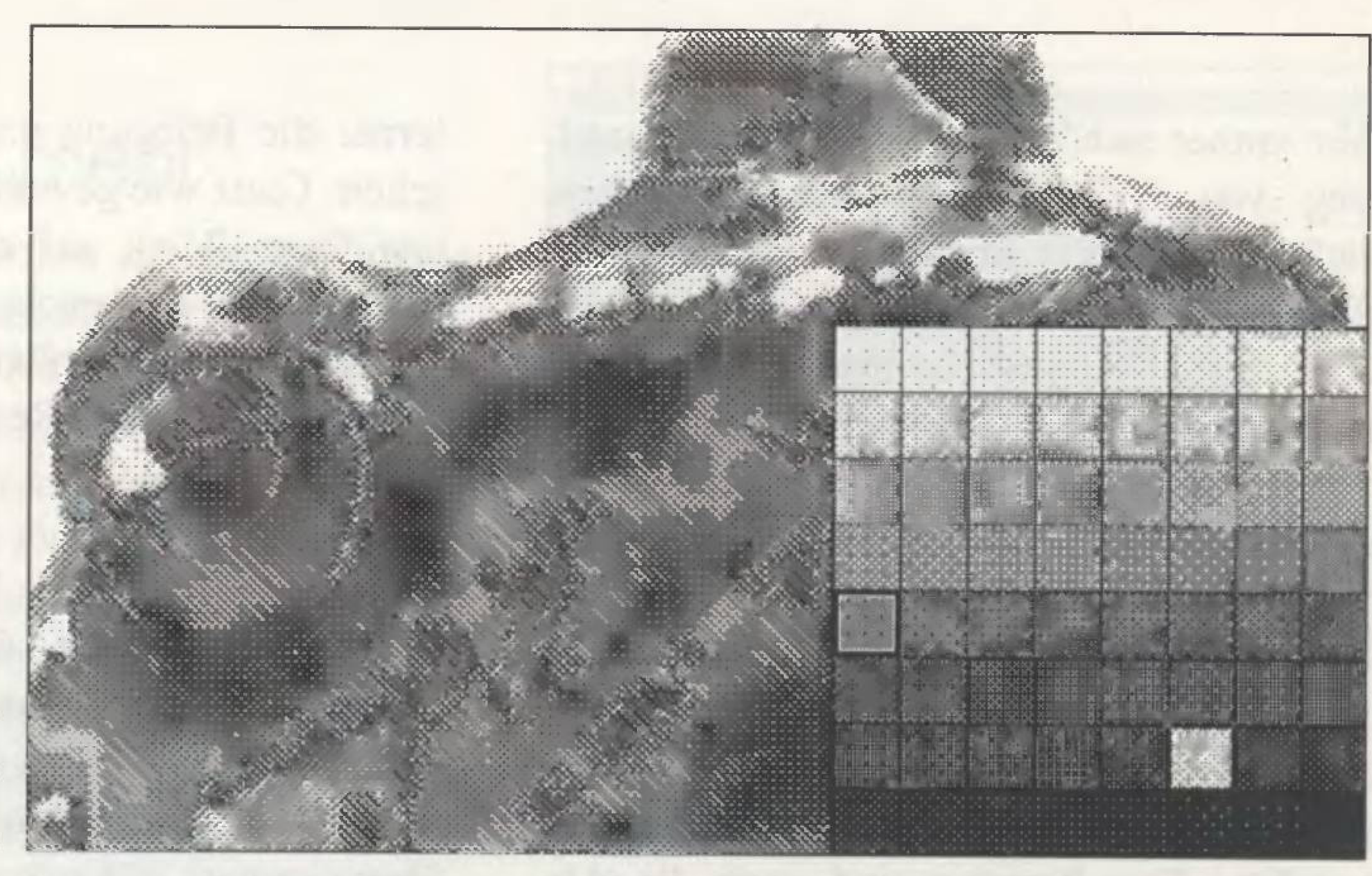


Abb. 2: Umfangreiches PopUp-Menü für Airbrush-Künstler


Abb. 3: PopUp-Menü mit 64 Graustufen

Pixeloutlines

In vielen Programmen lassen sich Objekte mit einem Lasso ausschneiden, manche Programme (z.B. DRAW! von Omikron) bieten schon eine automatische Erkennung der Außenkonturen des Objekts. In Vernissage wurde dieses Konzept zu den Pixeloutlines erweitert. Das Programm erkennt auch beliebig viele weiße Innenflächen eines Objekts, Anklicken genügt. Auch dies sei wieder an einem Beispiel verdeutlicht: Sie möchten ein Objekt – beispielsweise ein Auto – vor einen schon vorhandenen Hintergrund kopieren. Während die massiven Teile den Hintergrund überdecken sollen, sollen die Fenster transparent bleiben – kein Problem mit Pixeloutlines.

Das Konzept der Pixeloutlines erlaubt es darüberhinaus, solche Objekte fast ohne Qualitätsverluste zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Auch eine Projektion auf eine Fläche oder einen Körper übersteht ein Pixeloutline gewöhnlich ohne große 'Beschädigungen'. Last but not least ermöglichen Pixeloutlines die automatische Generierung echter Schatten, d.h. durch die Fenster des Autos in unserem Beispiel würde man die Schatten des Daches und der Säulen erkennen.

Der Stand der Dinge

Noch nicht implementiert waren die Lineale, die über die aktuelle Position auf der Arbeitsfläche in einer wählbaren Maßeinheit Auskunft geben, sowie die Hilfsraster, die auch dreidimensional angelegt werden können. Zur Kommunikation mit der Außenwelt wird Vernissage Treiber für Scanner und Drucker sowie einen integrierten Konverter für die wichtigsten Bildformate (u.a. GEM Image, CRG und PAGE.IMG, TIFF, Degas und Doodle) enthalten. Auch ein Handbuch lag zum Testzeitpunkt noch nicht vor, soll aber noch im Mai fertiggestellt werden, so daß Anfang Juni mit Erscheinen von Vernissage zu rechnen ist. Der Preis liegt mit DM 898,- für ein Grafikprogramm zwar recht hoch, doch leistet Vernissage dafür wirklich sehr viel. Das Programm ist nicht als Malprogramm für Gelegenheits-Zeichner zu verstehen, sondern vielmehr als universelles Kreativ-Werkzeug für Grafiker und Computer-Künstler. cs

Aus presserechtlichen Gründen sind wir zu folgendem Hinweis verpflichtet: Der Heim Verlag als Herausgeber dieser Zeitschrift ist gleichzeitig deutscher Vertrieb des beschriebenen Programms Vernissage.

Interface

Das neue Resource Construction Set in einem ersten Test

Wer immer sich auf dem ST mit der Erstellung von GEM-Programmen beschäftigt, muß sich auch um Menüs, Dialogboxen und ähnliches mehr kümmern. Um diese zu entwerfen, wird ein sogenanntes Resource Construction Set (RCS) benötigt.

Bereits bei dem Atari-Entwicklungssystem, das 1985 als erste Entwicklungsumgebung überhaupt auf den Markt kam, war ein RCS der GEM-Entwicklerfirma Digital Research enthalten. Damit konnte sich der Programmierer nun eine eigene Benutzeroberfläche erstellen. Der Komfort und auch die Absturzsicherheit ließen bei diesem System allerdings noch zu wünschen übrig.

Als Folge davon entstanden zahlreiche weitere Programme, die einen erweiterten Leistungsumfang, höheren Komfort und größere Sicherheit boten. In der letzten Zeit ist es an der RCS-Front ein bißchen stiller geworden; nun gibt es aber wieder ein neues Produkt, über das zu berichten sich lohnt. Das Programm Interface der Firma Shift bietet für DM 98,- ein RCS der Luxusklasse, das mit der ursprünglichen Version nicht mehr als die grundlegenden Funktionen und natürlich das Ausgabeformat gemeinsam hat.

Die Benutzeroberfläche

Interface ist, wie für ein RCS selbstverständlich, komplett in GEM eingebunden. Die Oberfläche präsentiert sich nach dem Programmstart ähnlich dem Desktop mit einer Menüleiste, Laufwerk-Icons und einem Papierkorb. Am unteren Bildschirmrand ist ferner die Belegung der Funktionstasten zu sehen. Ganz wie gewohnt läßt sich durch einen Doppelklick auf ein Symbol das Verzeichnis des entsprechenden Laufwerks anzeigen, wobei sinnvollerweise nur die Unterverzeichnisse und Resourcefiles angezeigt werden.

Über den Menüpunkt 'Datei/Neu' wird ein neues File angelegt, das durch ein Piktogramm sowie ein Fenster repräsentiert wird. In das Fenster werden die einzelnen Objektbäume (Pulldown-Menüs, Dialogfelder etc.) übernommen, indem man ein Popup-Fenster aufruft und aus diesem den gewünschten neuen Baum in das Resource-Fenster übernimmt.

Je nach Baumtyp hat man ein mehr oder weniger leeres Feld vor sich, in das sich die einzelnen Objekte, wiederum aus einem Popup-Fenster, kopieren lassen. Durch einen Doppelklick auf ein Objekt wird eine große Dialogbox geöffnet, die das Bearbeiten aller Parameter erlaubt. Dabei fällt nicht nur auf, daß hier wie im gesamten Programm Julian Reschkes Fly-Dials verwendet wurden, sondern auch, daß erweiterte Modi für Objekt-Flags und Status angegeben werden können.

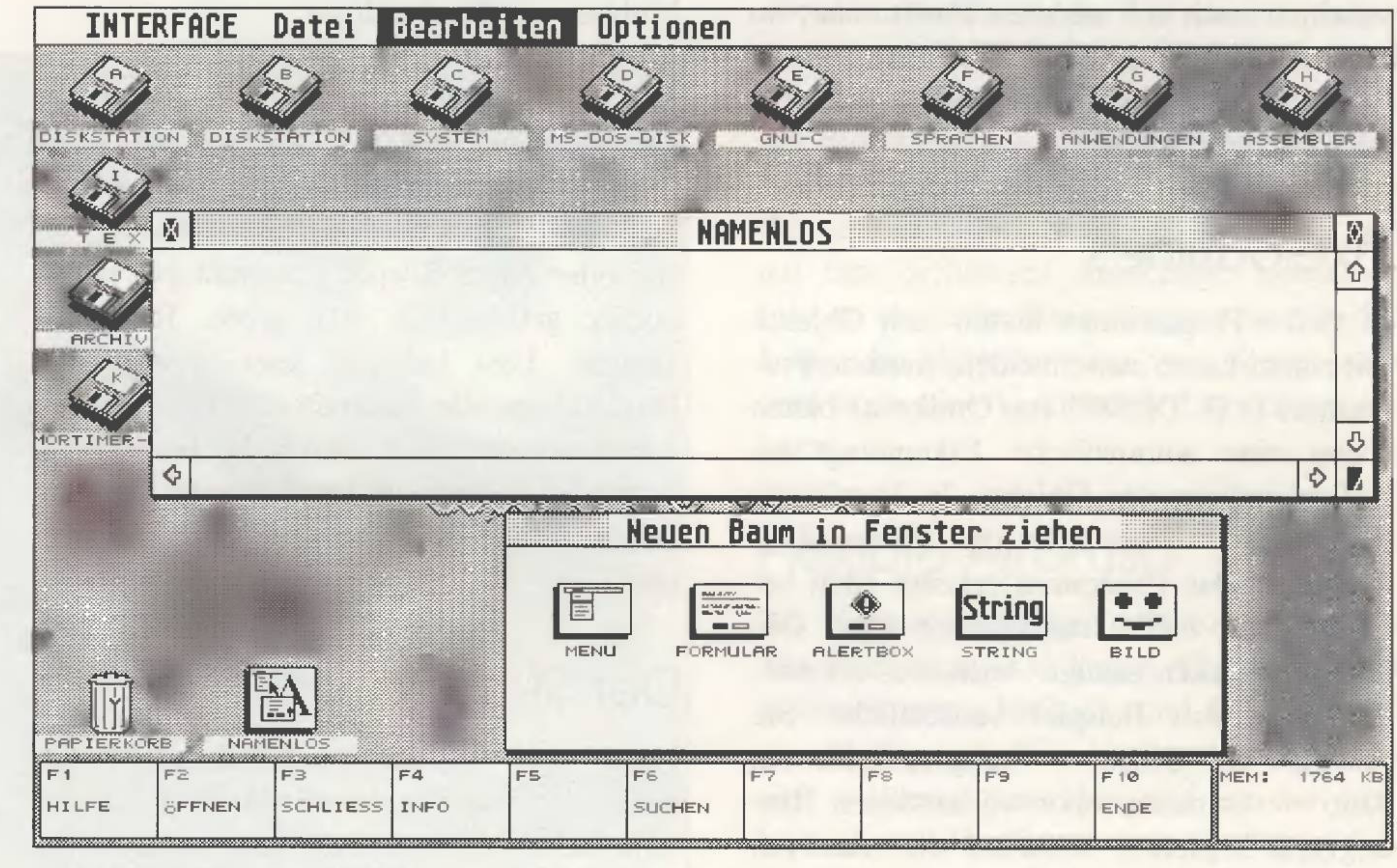


Abb. 1: Die Benutzeroberfläche von Interface und das Popup-Fenster mit den Baumtypen

Der Leistungsumfang

Weitere Besonderheiten sind auch der eingebaute Icon- und Image-Editor, der den Funktionsumfang eines kleineren Grafikprogramms erreicht und neben drei verschiedenen Vergrößerungsstufen für die Darstellung das Zeichnen von Linien, Ellipsen, Ellipsenbögen und Rechtecken zuläßt. Ferner wurde auch an das Füllen beliebiger Flächen gedacht. Sehr angenehm wirkt sich dabei die Tatsache aus, daß man Ausschnitte aus beliebigen GEM-Image-Dateien laden und weiterbearbeiten kann.

Besonderer Wert wurde auf das Erstellen der Maske für Icons gelegt. Diese kann man automatisch als Umriß oder für den gesamten Bereich des Piktogrammes erstellen lassen. Selbst das 'Füllen' aller umschlossenen Bereiche ist möglich, so daß alle im Symbol innen liegenden Strukturen leicht erkennbar sind. Ganz nebenbei stehen alle Zeichenfunktionen auch noch für die 'Farbe' Maske zur Verfügung. Besonders das Flächenfüllen ist in diesem Zusammenhang sehr praktisch.

Eine weitere Besonderheit besteht in der Möglichkeit, alle Objektbäume zu testen, wobei man die Wahl zwischen einerseits dem normalen GEM und andererseits einem eigenen oder mitgelieferten Programm hat, das auch die erweiterten Fähigkeiten nutzt. Durch dieses sehr einfache Austesten verkürzt sich die Zeit für die Entwicklung von Resource-Dateien enorm, da der übliche Zyklus 'Resource-Datei bearbeiten – RCS verlassen – Programm compilieren – Programm starten – RCS laden – Resourcedatei ändern' auf diese Weise praktisch entfällt. Interface achtet sogar darauf, daß man ein Dialogfeld auch wirklich verlassen kann, denn sonst würde der Rechner beim Ausprobieren und später beim Einsatz an dieser Stelle einfach 'hängen' und man müßte ihn zur Wiederbelebung neu starten.

Das beiliegende Testprogramm ist übrigens für Fly-Dials ausgerüstet und kann auch diese testen. Interface seinerseits stellt diese intelligenten Dialog- und Alertboxen von sich aus zur Verfügung. So kann man, den Einsatz von Fly-Dials vorausgesetzt, zum Beispiel Alertboxen mit mehr als den üblichen drei Piktogrammen wie Fragezeichen, Ausrufezeichen und Stopschild erstellen. Ebenso liegen zwei Testprograme für die erweiterten Objekttypen der ersten und zweiten Auflage des Buches 'Vom Anfänger zum GEM-Profi' der Brüder Geiß bei.

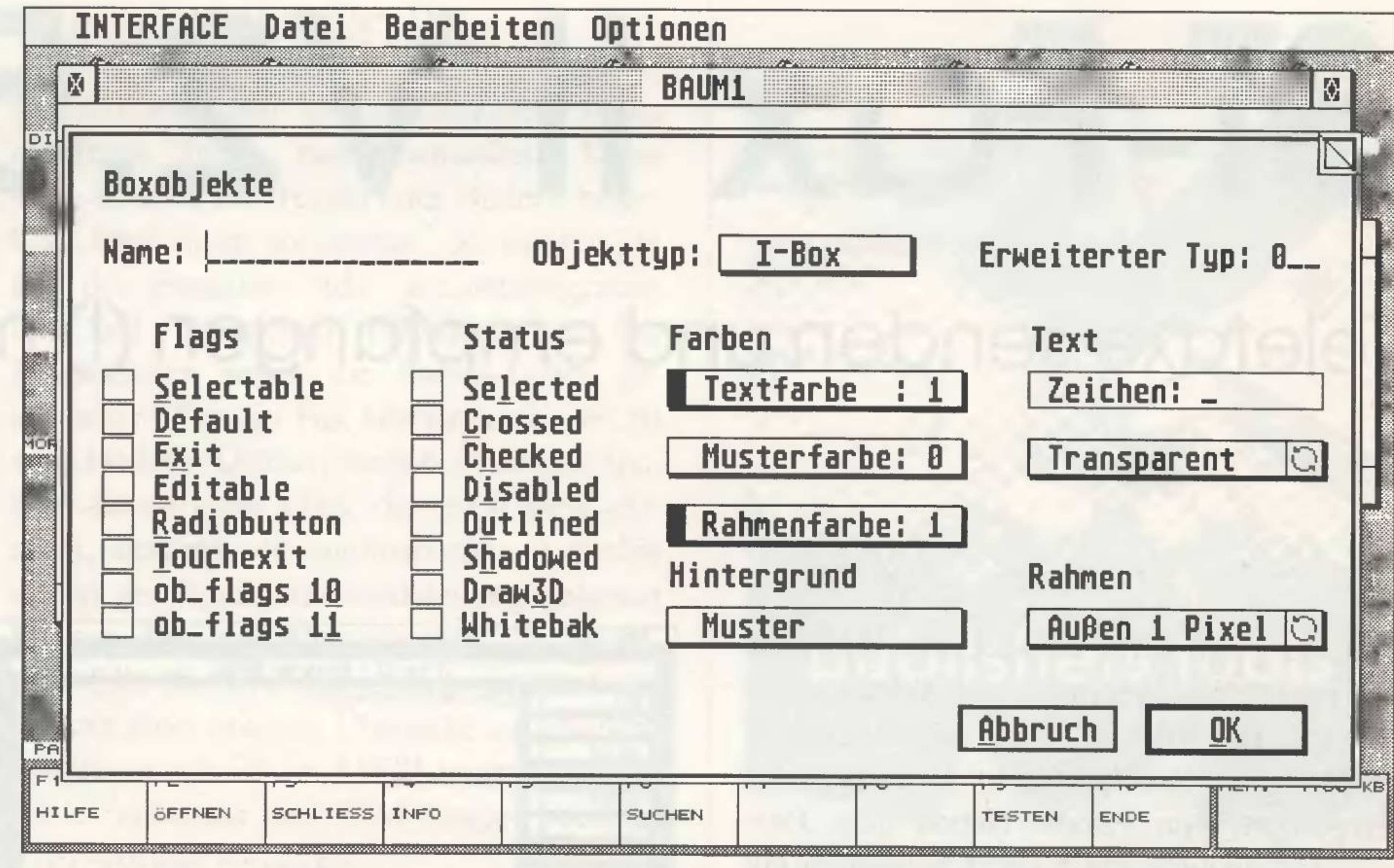


Abb. 2: Das Dialogfeld für die Einstellung der Objekteigenschaften

Noch vieles mehr ...

Interface bietet weiterhin zahlreiche Optionen und kleine nützliche Funktionen, die das Arbeiten damit wirklich zu einem Vergnügen machen und keinen Frust beim Erstellen seiner Benutzerschnittstelle aufkommen lassen. Auf alle Details an dieser Stelle einzugehen, ist nicht möglich und würde den gesteckten Rahmen bei weitem sprengen. Aus diesem Grund sei nur noch kurz die Möglichkeit zur pixelgenauen Objektpositionierung sowie die Tatsache, daß Objektnamen aus bis zu 16 Zeichen bestehen können, erwähnt.

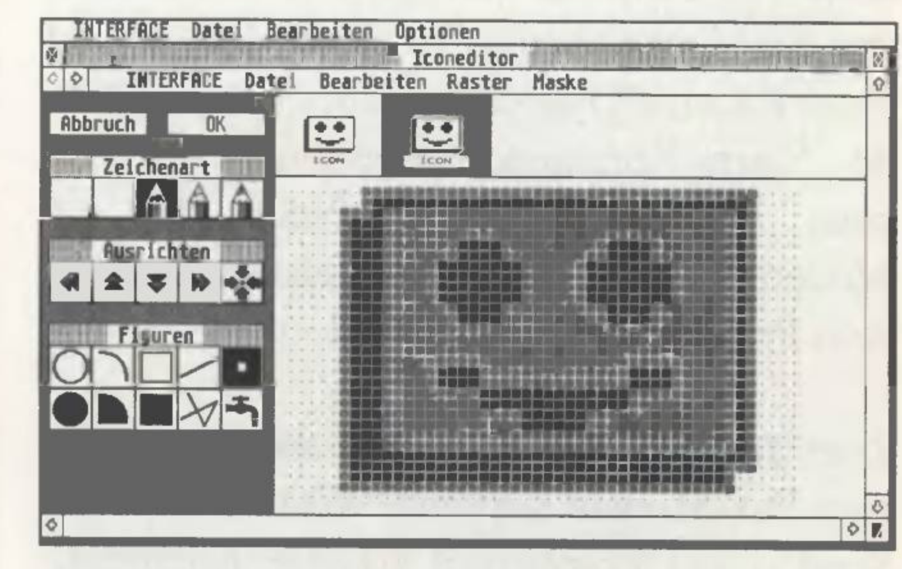


Abb. 3: Der Icon-Editor von Interface

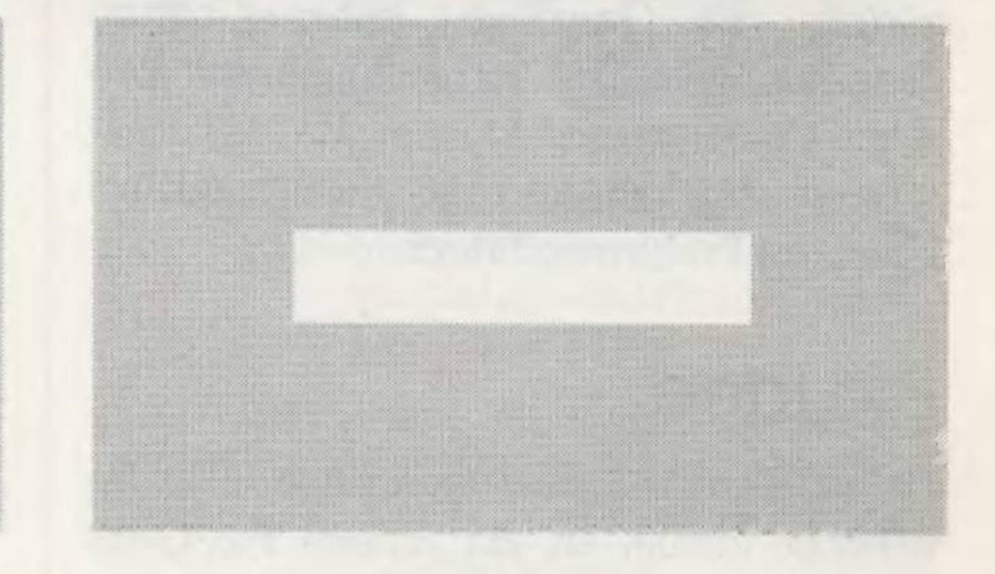
Fazit

Da die Programmierung von GEM-konformen Anwenderschnittstellen mittlerweile zum Standard jedes besseren Atari-Programmierers gehört und die einzige Möglichkeit ist, die Lauffähigkeit einer Anwendung auf allen Rechnern der ST/TT-Linie sicherzustellen, war es an der Zeit, ein mächtiges und komfortables Werkzeug dafür zu schaffen. Die von uns hier vorgestellte Version befand sich noch in der Entwicklungsphase, so daß mit weiteren Goodies und Erweiterungen zu rechnen ist. ks/kuw

Bezugsquelle:
Shift, Unterer Lautrupweg 8, 2390 Flensburg, Tel. (0461) 2 28 28

Interface

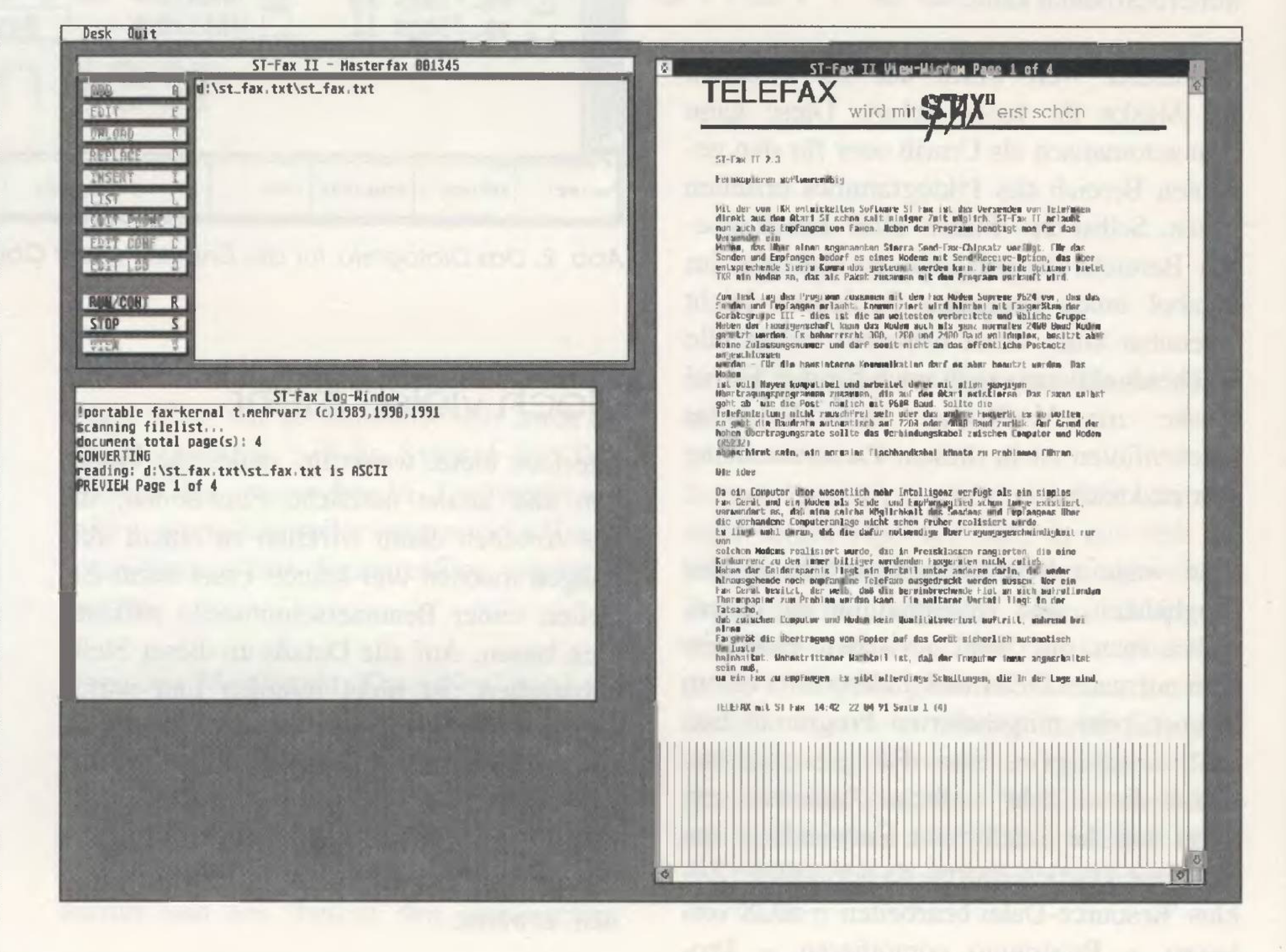
- gute Benutzeroberfläche
- unterstützt Fly-Dials und erweiterte Objektypen
- guter Icon-Editor
- Testfunktion, auch mit eigenem Programm



ST-Fax II V2.5

Telefaxe senden und empfangen (!) mit dem Atari ST

Mit der von TKR entwickelten Software ST-Fax ist das Versenden von Telefaxen direkt aus dem Atari ST schon seit einiger Zeit möglich. ST-Fax II erlaubt nun auch das Empfangen von Faxen. Neben dem Programm benötigt man für das Versenden ein Modem, das über einen sogenannten Sierra Send-Fax-Chipsatz verfügt. Für das Senden und Empfangen bedarf es eines Modems mit Send/Receive-Option, das über entsprechende Sierra-Kommandos gesteuert werden kann. Für beide Optionen bietet TKR ein Modem an, das als Paket zusammen mit dem Programm verkauft wird.



Zum Test lag das Programm zusammen mit dem Fax-Modem Supreme 9624 vor, das das Senden und Empfangen erlaubt. Kommuniziert wird hierbei mit Faxgeräten der Gerätegruppe III – dies ist die am weitesten verbreitete und übliche Gruppe. Neben der Faxeigenschaft kann das Modem auch als ganz normales 2400-Baud-Modem genutzt werden. Es beherrrscht 300, 1200 und 2400 Baud vollduplex, besitzt aber keine Zulassungsnummer und darf somit nicht an das öffentliche Postnetz angeschlossen werden – für die hausinterne Kommunikation darf es aber benutzt werden. Das Modem ist voll Hayes-kompatibel und arbeitet daher mit allen gängigen Übertragungsprogrammen zusammen, die auf dem Atari existieren. Das Faxen selbst geht ab 'wie die Post', nämlich mit 9600 Baud. Sollte die Telefonleitung nicht rauschfrei sein oder das andere Faxgerät es so wollen, so geht die Baudrate automatisch auf 7200 oder 4800 Baud zurück. Auf Grund der hohen Übertragungsrate sollte das Verbindungskabel zwischen Computer und Modem (RS232) abgeschirmt sein, ein normales Flachbandkabel könnte zu Problemen führen.

Die Idee

Da ein Computer über wesentlich mehr Intelligenz verfügt als ein simples Fax-Gerät und ein Modem als Sende- und Empfangsglied schon lange existiert, verwundert es, daß eine solche Möglichkeit des Sendens und Empfangens über die vorhandene Computeranlage nicht schon früher realisiert wurde. Es liegt wohl daran, daß die dafür notwendige Übertragungsgeschwindigkeit nur von solchen Modems realisiert wurde, die in Preisklassen rangierten, die eine Konkurrenz zu den immer billiger werdenden Faxgeräten nicht zuließen.

Neben der Geldersparnis liegt ein Vorteil unter anderem darin, daß weder hinausgehende noch empfangene Telefaxe ausgedruckt werden müssen. Wer ein Fax-Gerät besitzt, der weiß, daß die hereinbrechende Flut an sich aufrollendem Thermopapier zum Problem werden kann. Ein weiterer Vorteil liegt in der Tatsache, daß zwischen Computer und Modem kein Qualitätsverlust auftritt, während bei einem Faxgerät die Übertragung von Papier auf das Gerät sicherlich automatisch Verluste beinhaltet. Unbestrittener Nachteil ist, daß der Computer immer angeschaltet sein muß, um ein Fax zu empfangen. Es gibt allerdings Schaltungen, die in der Lage sind, den Rechner bei Bedarf – also bei eingehendem Fax-Anruf – einzuschalten.

Modulare Software

Die Software besteht aus zwei Modulen: dem Faxkern zum Senden und Bearbeiten von Telefaxen und einem separaten Empfangsteil. Die Software ist voll und ganz in GEM eingebunden. Alle Funktionen werden über Buttons ausgelöst, die ordentlich untereinander innerhalb eines Fensters dargestellt sind. Bezüglich der Bedienungsgeschwindigkeit ist diese Lösung in diesem Falle si-

cher der Möglichkeit von Pull-Down-Menüs vorzuziehen. Alle Funktionen sind auch durch Tastendruck aufrufbar.

Das Programm ist auf allen STs und dem TTs lauffähig: Dies gilt auch für die Benutzung von Großbildschirmen. Bevor man mit dem Arbeiten beginnt, sollte man sich der Konfigurationsdateien annehmen, die später ein einwandfreies Funktionieren gewährleisten. In diesen Dateien werden die wesentlichen Pfade, Wartezeiten, Wiederholungen etc. eingestellt. Obwohl die Defaultwerte im allgemeinen einen reibungslosen Ablauf garantieren, gibt es doch einige spezifische Einstellungen, die man auf jeden Fall vornehmen sollte. Hierzu gehört unter anderem die Festlegung einer sogenannten Stampline, die die bei Fax-Geräten automatische Senderkennung ersetzen soll (hier können Namen, Datum usw. eingetragen werden) und das Bestimmen eines Background-Files. Dies ist eine Datei im Image-Format, die ein persönliches Logo oder eine persönlich gestaltete Überschrift enthalten kann, die vor jedes zu sendende Fax gestellt werden soll.

Inklusive Edison

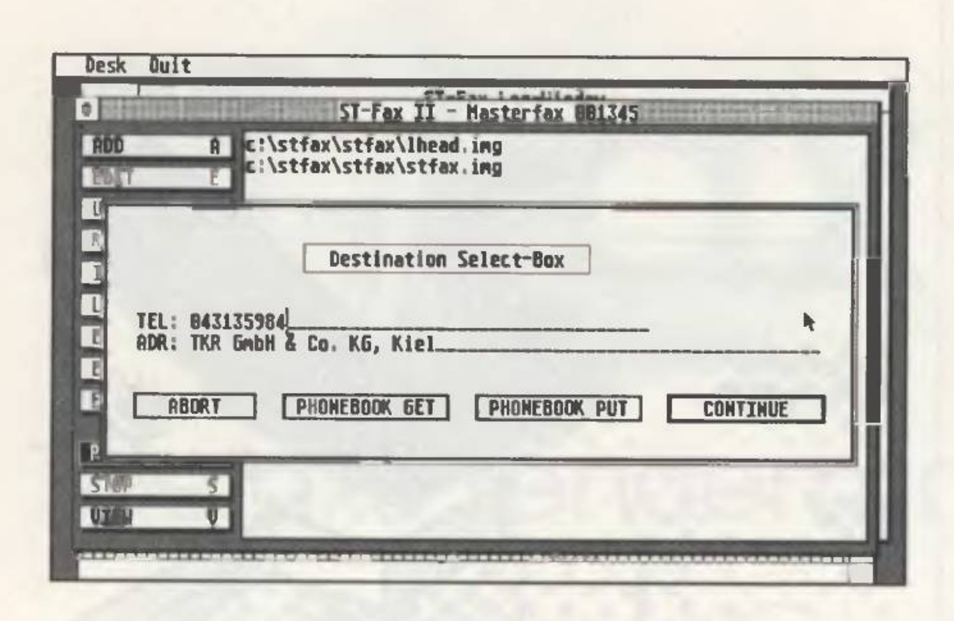
Zu den Einstellungen gehört auch die Pfadangabe eines beliebigen Editors, mit dem man Texte erstellen möchte. Mitgeliefert wird eine stark abgemagerte Version des bekannten Editors Edison, mit der man aber nur maximal 256 Zeilen editieren kann – das reicht aber schon für ein paar Seiten aus. Wer keine längeren Texte erstellen möchte, wird mit dieser Wahl sicher hochzufrieden sein. Das Programm erfährt hierdurch sicherlich eine zusätzliche Aufwertung.

Wir basteln ein Fax

Ein Fax wird man sich im allgemeinen aus mehreren Teilen zusammenstellen. Diese Teile können aus Texten oder Bildern bestehen. Sind diese vorbereitet, so werden sie mit der Funktion 'Add' aneinandergereiht und mit kompletten Pfadnamen in das Hauptfenster neben die Button-Leiste geschrieben. Für ein Fax können so bis zu 20 verschiedene Dateien eingebunden werden. Der Aufruf eines Files, das noch nicht existiert, bewirkt ein automatisches Aufrufen des in der Konfigurationsdatei angegebenen Editors. Das gilt übrigens auch für Grafiken, falls das Grafikprogramm in der Lage ist, mit einer solchen Übergabe zu arbeiten. Die Texte müssen im ASCII-Format und die Bilder entweder im GEM-Image- oder im TIFF-Format vorliegen.

Im Fenster angezeigte Dateien lassen sich durch Anklicken und Direktaufruf des Editors korrigieren. Weitere Optionen gestatten das Löschen, das Einfügen und Ersetzen von im Hauptfenster aufgeführten Dateien. Spezielle 'Knöpfe' sind für das Editieren der schon angesprochenen Hauptkonfigurationsdatei, der Log-Datei und des Telefonbuches zuständig. In der Log-Datei wird ein Protokoll der eingegangenen und herausgegangenen Telefaxe erstellt (dies muß ebenfalls in der Konfigurationsdatei eingetragen werden), und das Telefonbuch ist für die spätere automatische Anwahl des Teilnehmers verantwortlich. Eine so angelegte Datei-Liste kann für spätere Wiederholungen abgespeichert werden oder wird als Autostart-Liste bei jedem Programmstart selbsttätig eingeladen.





Und los geht's

Die Übertragung wird mit dem Run-Button gestartet. Bevor die Aktion durchgeführt werden kann, sollten einige der angebotenen Einstellungen in der sich öffnenden Auswahlbox Beachtung finden. Man hat die Möglichkeit, eine Background-Grafik in sein Fax einzubinden. Zumeist wird diese Funktion wohl für eine persönlich gestaltete Überschrift benutzt werden.

Serienfaxe

Während des Übersetzungs- und Transfervorgangs wird ein Protokollfenster geöffnet, das an dieser Stelle abgeschaltet werden kann. Wählt man die Option Multi-Adress, so gelangt man direkt in das Telefonbuch. Durch Anklicken der entsprechenden Einträge werden die Namen und Nummern ausgewählt, die als Empfänger für dieses Serien-Fax in Frage kommen. Die Teilnehmer werden automatisch der Reihe nach angerufen.

Eine feine Sache

Die Normalauflösung beim Versand beträgt 200 x 100 dpi. Für Rastergrafiken ist es vielleicht empfehlenswert, auf die höhere Auflösung von 200 x 200 dpi umzuschalten. Da dies eventuell Schwierigkeiten mit selbst erstellten Grafiken geben könnte, sollte man sich auch hier das Konfigurations-File genau betrachten, in dem Entzerrungen eingestellt werden können. Die Geschwindigkeit von 9600 Baud wird im allgemeinen nicht verändert werden müssen, und die Zahl der eingestellten Wiederholungen, bis der Anruf abgebrochen wird, ist eine Frage der Geduld – bis zu 8 Wiederholungen sind möglich.

Eine Preview-Funktion gestattet das Ansehen des erstellten Fax – es kann sich durchaus um mehrere Seiten handeln. Das View-Fenster, das auch separat aufgerufen und mit dem man sich schon abgespeicherte Telefaxe betrachten kann, ist ein Fenster mit vertikalen und horizontalen Scrollbalken, das aber in seiner Größe nicht veränderbar ist und sich automatisch an die Monitorauflösung anpaßt. Das Fax kann in einer Grobübersicht oder in hoher Auflösung betrachtet werden.

Auf's Papier gebracht

Durch Klick auf die linke Maustaste gelangt man in eine Auswahlbox, die das Drucken, Speichern und Drehen des angezeigten Fax erlaubt. Drehen ist manchmal notwendig, wenn empfangene Mitteilungen vom Absender mit dem unteren Teil der Seite zuerst in das Gerät geschoben wurden. Zum Ausdrucken stehen Treiber für 9- und 24-Nadler in normaler und hoher Auflösung sowie für HP- und Kyocera-Laser zur Verfügung. Atari-Laser-Besitzer müssen die Laserbrain-Emulation benutzen – bleibt zu hoffen, daß sich hier noch etwas tut. Abgespeichert wird im angewählten Druckerformat – diese Dateien lassen sich dann direkt vom Desktop aus ausdrucken – oder im GEM-Image-Format.

Zufrieden mit dem Preview? Alles am richtigen Platz? Dann kann das Absenden ja losgehen. In einer Destination-Select-Box wird die Telefon-Nummer eingetragen oder das Telefonbuch aufgerufen und ein Eintrag durch Doppelklick ausgewählt. Ist alles erledigt und bestätigt, wählt das Modem die angegebene Nummer, und der Verbindungsaufbau beginnt. Der Erfolg der Bemühungen kann im Log-Fenster beobachtet werden.

Empfang per Accessory

Das Empfangsprogramm wird als Accessory installiert oder als Programm gestartet. Der Start als Accessory gewährleistet, daß das Programm im Hintergrund arbeitet und bei Anruf und eingestelltem Auto-Answer-Mode das Fax annimmt. Dies geht nur, wenn das Programm, in dem man sich gerade befindet, Accessories zuläßt. Die Auto-Answer-Funktion läßt sich auch deaktivieren und alle, die Telefon und Fax auf einer Leitung betreiben, können die Pickup-Option benutzen. In diesem Falle kann man bei Anruf – Fax-Carrier vorausgesetzt – das Telefon auflegen und das Receive-Programm mit Pick-Up aktivieren. Schnell muß es allerdings gehen, da das anrufende Gerät nach ca. 10 bis 15 Sekunden auflegt. Empfangene Faxe werden in einem voreingestellten Ordner abgelegt. Sie können optional sofort auf dem Bildschirm dargestellt oder später mit der View-Funktion des Hauptprogramms betrachtet werden.

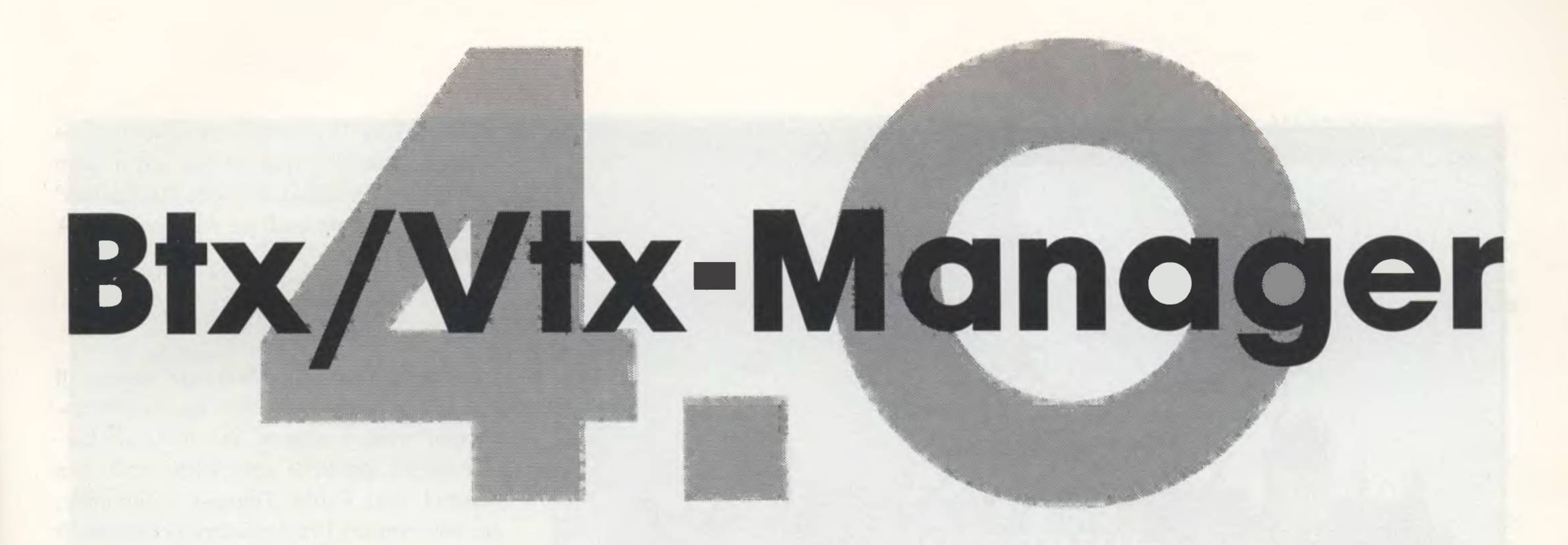
Fazit

ST-Fax ist ein ausgereiftes Programm, das zusammen mit dem Supreme-Modem absolut zufriedenstellend funktioniert. Der Benutzerkreis wird sich wohl vor allen Dingen aus privaten Anwendern zusammensetzen. Aber auch für Gewerbetreibende und 'Vielfaxer' ist die Möglichkeit, erstellte Computer-Kreationen direkt auf die Leitung zu bringen, ohne den Umweg über einen Drukker gehen zu müssen, vielleicht von Interesse. Ebenfalls mitgeliefert wird eine Kommandozeilen-Version, die den Vorteil besitzt, sich einfach aus anderen Programmen heraus aufrufen zu lassen. Das beigelegte Handbuch ist informativ und geeignet, auf die meisten aufkommenden Fragen die erlösende Antwort zu geben. ST-FAX II zusammen mit dem Supreme-Modem wird für DM 598,- angeboten, die Software allein kostet DM 118,-. ep/cs

Bezugsquelle:
TKR, Projensdorfer Straße 14, 2300 Kiel 1, Telefon (0431) 33 78 81

ST-Fax V2.5

+	–
Lauffähig auf Großbildschirmen Empfangen im Hintergrund Flexibler Aufbau der Faxe Gutes Handbuch Serienfax-Funktion	keine Unterstützung der Atari-Laserdrucker



Btx/Vtx-Manager 4.0

Bildschirmtext-Softwaredecoder in Farbe auf dem Atari ST, STE und TT

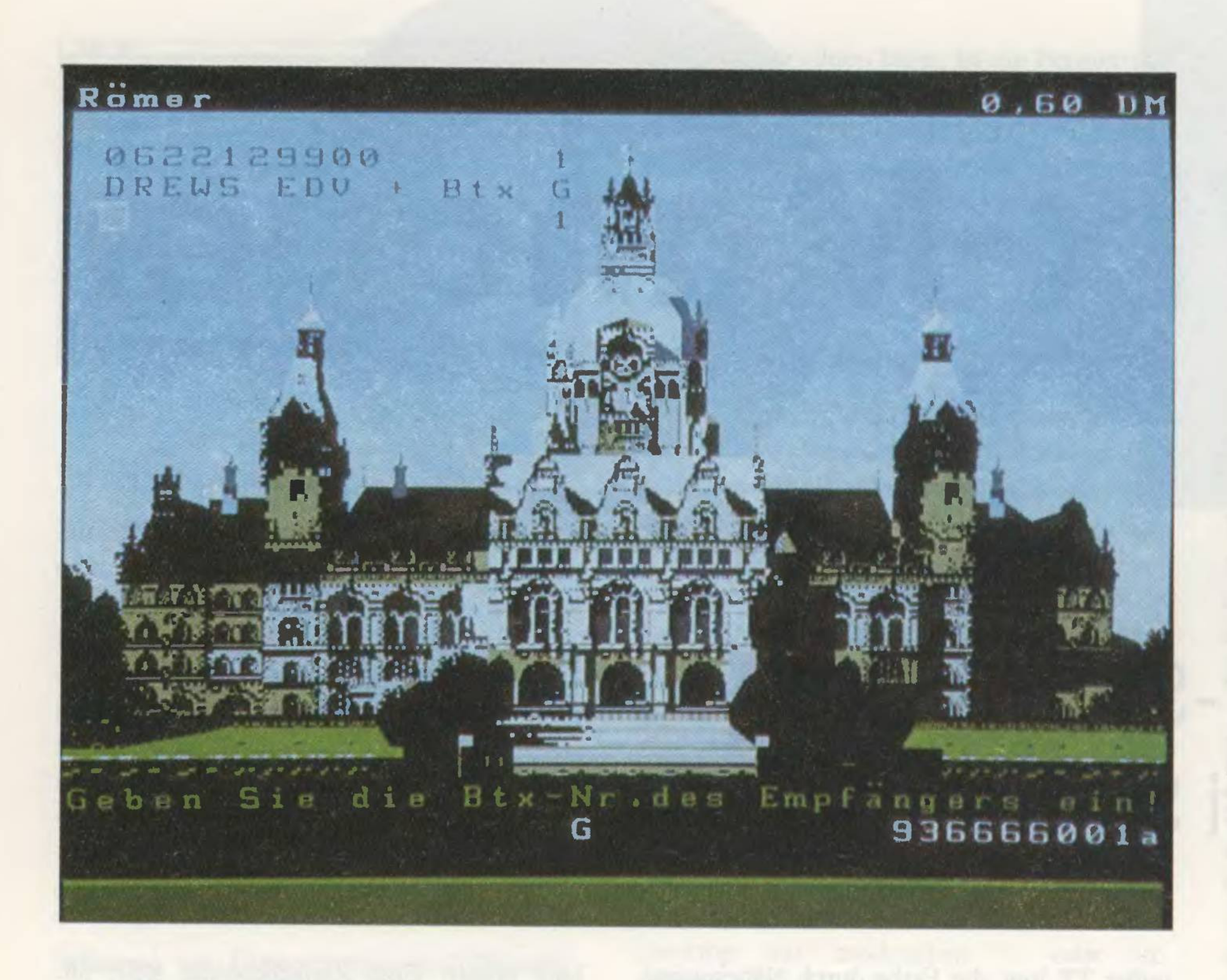
Lange Zeit war Bildschirmtext auf dem Atari ST gleichzusetzen mit dem Btx/Vtx-Manager der Firma Drews aus Heidelberg. Mit der Version 4.0, die auf der CeBIT erstmalig in einer fast vollständigen Version zu sehen war und natürlich (?) über eine Postzulassung verfügt, will man sich den Vorsprung gegenüber der Konkurrenz wieder sichern. Zum Test lag uns eine voll funktionsfähige Version zusammen mit einem druckfrischen Handbuch vor.

Unabhängig

Btx/Vtx-Manager 4.0 läuft in allen Standard-Auflösungen des Atari ST und TT sowie – laut Aussage des Herstellers – gänzlich auflösungsunabhängig. Während auf dem ST oder STE – auch dort läuft das Programm selbstverständlich ohne Murren – der SM124 mit Sicherheit der am weitesten verbreitete Monitor ist, bietet sich beim TT der Einsatz eines VGA- oder Multisync-Monitors an, der alle ST- und die niedrige und mittlere Auflösung des TT darstellen kann. Wir haben den Btx/Vtx-Manager in sämtlichen Auflösungen getestet und es gab keinerlei Schwierigkeiten. Besonders in der mittleren TT-Auflösung mit 640 mal 480 Punkten und 16 Farben macht das 'Btx-en' wirklich Spaß, da sowohl Farbumsetzung als auch Bildschirmauflösung stimmen (siehe Fotos).

Wegen der relativ hohen Anforderungen des CEPT-Standards muß in allen Auflösungen, außer TT low, die Farbe durch Näherungen dargestellt werden, im Falle der schwarzweißen Modi sogar nur aus Schwarz und Weiß. Die Umsetzung über Graustufen bietet sich bei der Darstellung von Bildern an und liefert auch recht brauchbare Ergebnisse. Im Falle reiner Textseiten kann man die Attribute auch ganz ignorieren, so daß man eine einwandfreie Schwarz/Weiß-Darstellung erhält. Eine Zwischenstufe stellt die Darstellung mit sieben statt 16 Graustufen dar, wodurch der Kontrast und damit die Lesbarkeit erheblich verbessert wird.

Normalerweise wird der komplette Bildschirm zur Darstellung der Btx-Seite genutzt, was aber durch Verwendung eines anderen Zeichensatzes – neun Größen stehen



zur Verfügung – leicht geändert werden kann. Auf Mausklick erscheint ein GEM-Menü, dessen Funktionen aber auch direkt über Funktionstasten aufgerufen werden können. Das ist besonders in den TT-Modi sinnvoll, kann man doch so die vom CEPT-Standard geforderten 240 Pixel in der Höhe durch einfache Multiplikation darstellen.

Raus mit den Daten

Für viele Anwendungen kann es sinnvoll sein, die in Btx abgerufenen Daten weiterverarbeiten zu können. Neben einem Ausdruck in Grafik- oder (viel schneller) in Text-Form auf 9-Nadel-, 24-Nadel- und HP-kompatible Drucker bietet der Btx/Vtx-Manager die Möglichkeit, Btx-Seiten als Text oder CEPT-Grafik zu speichern. Die gespeicherten Seiten können später mit allen Attributen wieder im Btx/Vtx-Manager dargestellt werden.

Makros

Immer wiederkehrende Operationen lassen sich durch Makros vereinfachen und zusammenfassen. Ein integrierter Makro-Recorder erlaubt das Aufnehmen und Wiedergeben kurzer Makros direkt aus dem Speicher sowie die Benutzung beliebig langer Makros, die auf der Festplatte oder Diskette gespeichert werden können.

Neben der Möglichkeit, beliebige Tastatureingaben im Btx/Vtx-Manager zu simulieren, verfügt dieser Makro-Recorder über spezielle Befehle unter anderem zum Abwarten des Seitenaufbaus, zum Drucken und Speichern der Seite sowie zum Anfordern einer Eingabe durch den Benutzer in einer Dialogbox.

In Verbindung mit einer Fehlerbehandlung (On Error Goto), Sprungmarken und den dazugehörenden Sprungbefehlen ist die Makro-Funktion in der Mächtigkeit einer einfachen Programmiersprache gleichzusetzen, zumal die Makros extern bearbeitet werden können. Die verwendete Notation ist vielleicht zunächst etwas ungewohnt, aber durchaus brauchbar.

VSA

Sicherlich lassen sich mit Makros die meisten Anwendungen automatisieren. Der Btx/Vtx-Manager bietet – und das ist bisher einmalig – in GfA-Basic oder C geschriebenen Programmen über eine spezielle Programmierschnittstelle Zugriff auf sämtliche Btx-Funktionen. So ist es leicht denkbar, daß ein Börsenprogramm über den Btx/Vtx-Manager (und damit mit minimalem Programmieraufwand!) aktuelle Kurse aus Btx abruft, daß eine Finanzbuchhaltung direkt Überweisungen an Btx absetzt, daß eine Adreßverwaltung automatisch die Telefonnummer über Btx erfragt etc. Dieses neue Konzept faßt man bei Drews unter dem Schlagwort 'Vertikale Software Architektur' zusammen, womit auch die Abkürzung VSA erklärt wäre.

Telesoftware

Unter dem Begriff Tele-Software werden all jene Daten zusammengefaßt, die aus Btx abgerufen werden können und nicht als herkömmliche Btx-Seite gespeichert sind. Ein Beispiel sind Public Domain Programme, die von einigen Btx-Anbietern bereitgestellt werden. Zur Übertragung dient ein spezielles Protokoll, daß als '3-in-4'-Verfahren bezeichnet wird. Der Btx/Vtx-Manager unterstützt dieses Protokoll, so daß Sie von solchen Angeboten leicht Gebrauch machen können. Man sollte dabei jedoch nicht vergessen, daß sowohl die theoretische Übertragungsgeschwindigkeit von maximal 2400 Baud als auch der 'Overhead' durch Btx und das erforderliche Protokoll den Transfer großer Dateien schnell zum Geduldspiel werden lassen.

Btx im Netz

Ein bisher wohl einmaliges Feature stellt die Netzwerkfähigkeit des Btx/Vtx-Managers dar: In Verbindung mit einem der gängigen Atari-Netzwerke und einem speziellen Btx-Server-Programm ist es möglich, den Btx/Vtx-Manager im Netz zu benutzen, wobei die Kommunikation mit Btx über das Netz und einen dort angeschlossenen Btx-Server abläuft.

Buch zum Programm

Weit mehr als ein Handbuch stellt das zum Btx/Vtx-Manager gelieferte 200-seitige Buch 'ST online' dar. Es beschreibt zunächst die technischen Grundlagen des Btx-Systems in allgemein verständlicher und interessanter Form; auch eine Erläuterung wichtiger Begriffe der Datenfernübertragung (Modem, Baud, Duplex ...) findet sich in diesem Buch. Informationen zum Beantragen einer Btx-Kennung und zur Auswahl des 'richtigen' Modems fehlen ebensowenig wie eine Beschreibung der ersten Benutzung von Btx mit einer Gast-Kennung. Ein besonderes Schmankerl ist die Beschreibung einzelner Btx-Dienste, was gerade beim Einstieg in das Medium die Suche nach den Perlen deutlich erleichtert. Mit Angabe der Seitennummer und einer ausführlichen Kommentierung findet man hier auf 15 Seiten alle wichtigen und interessanten Btx-Angebote

Desk Datei Vtx Makro Diverses

Hauptübersicht

11.4.	Btx für Atari ST	....	1w
	Btx für Amiga	....	2w
17.4.	Btx für C64/C128	....	3w
16.1.	Btx für PC/AT/386	....	4w
17.4.	Telesoftware	....	5
19.2.	Btx/DFÜ für Portfolio	.....	6w
11.4.	Umwelt, M-Seite	....	7
25.3.	Hayes-Modems, Kabel	....	8w
	Infos, Mitteilungen, Bestellungen	..	9

0<Impressum

299000a

11:50:56 Offline

beschrieben. Auch Auslandsübergänge, d.h. Verbindungen zwischen dem deutschen Bildschirmtext-Service und ausländischen Btx/Vtx-Systemen, beschreibt das Handbuch. So ist es dem Btx-Anwender bei Auslandsaufenthalten möglich, persönliche Nachrichten im deutschen Btx-System zu vertretbaren Gebühren abzurufen.

Fazit

Bestimmte Features wie der vorgesehene Betrieb im Netzwerk und die Programmierbarkeit über VSA sowie insbesondere das exzellente Handbuch machen auch die Version 4.0 wieder zu einem Btx-Decoder der Spitzenklasse. Der Btx/Vtx-Manager liegt preislich auf dem Niveau vergleichbarer Programme: Die Version für Hayes-kompatible Modems kostet DM 149,-, die Version zum Einsatz mit einem Postmodem schlägt inkl. Interface mit DM 229,- zu Buche. cs

Bezugsquelle:
Drews EDV + BTX GmbH, Bergheimer Straße 134b, 6900 Heidelberg, Tel. 06221/29900

Tabula & Grafika

Eine Tabellenkalkulation und ein Präsentationsgrafikprogramm für den naturwissenschaftlichen Unterricht und andere Gelegenheiten

Im folgenden sollen zwei Programme besprochen werden, die aus der Feder (aus dem Computer) ein und desselben Autors stammen. Es handelt sich um eine Tabellenkalkulation und ein Präsentationsgrafikprogramm. Der Autor ist Lehrer der Naturwissenschaften und sieht seine Programme vor allem im Lern- und Lehrbereich angesiedelt.

Da beide Programmarten in der Praxis vor allem im Geschäfts- und kaufmännischen Bereich stark verbreitet sind, ist der Gedankengang durchaus richtig, daß eine Vorbereitung im Unterricht der Schulen (Allgemeinbildende-, Berufs- und kaufmännische Schulen) sicher keine Fehlinvestition darstellt. Darüber hinaus sollen beide Programme natürlich auch in der Lage sein, Lösungsmöglichkeiten für praxisorientierte Probleme zu bieten, so daß sich auch ernsthafte Anwender motiviert durch den niedrigen Preis (je DM 60,-) und die einfache Bedienung angesprochen fühlen könnten.

Orientierungsdaten

Von Programmen, die auch von unerfahrenen Anwendern zum Lernen und 'Einfühlen' benutzt werden, erwartet man eine Reihe von Eigenschaften, die in dieser Ausgeprägtheit von Programmpaketen größerer Komplexität vielleicht nicht erwartet werden können (wenn sie auch wünschenswert wären). Diese Kriterien, die beide Programme im übrigen zur vollsten Zufriedenheit erfüllen, sind keineswegs überflüssige Spielerei, sondern würden auch manch anderen Programmen zum Vorteil gereichen. Zu diesen Kriterien gehört sicherlich die leichte Bedienbarkeit des Systems.

Die Energieleistung zum Erlernen und Einprägen der Bedienung und zum Behalten der Bedienungssequenzen darf die Behandlung des zentralen Anliegens nicht überdecken, darf Motivationen nicht zuschütten. Hierzu gehört auch eine gute Benutzerführung, die als roter Faden dient und später abgeschaltet werden kann, sowie eine Fehlersicherheit, die in der Lage ist, alle nur erdenklichen Fehleingaben abzufangen.

Tafel mit Struktur

Tabula ist eine Tabellenkalkulation, die in ihrem Erscheinungsbild dem der bekannten DOS-Kalkulationsprogramme wie Lotus 1-2-3, Multiplan oder Symphonie ähnelt. Hauptbestandteil ist das Arbeitsblatt mit der üblichen Feldeinteilung. Die Felder sind in ihrer Größe unveränderlich und können von gestrichelten Linien getrennt als Matrixschema dargestellt werden oder ohne Trennlinien als kompakte Einheit auftreten. Maximal möglich sind 21 Spalten und 640 Zeilen, wobei in jedem Feld bis zu 7 Buchstaben bzw. Ziffern darstellbar sind. Auf dem Bildschirm sichtbar ist immer eine Untermenge von 7 Spalten und 21 Zeilen. Die Feldgröße ist zu Beginn immer so eingestellt, daß der Ausdruck auf eine DINA4-Seite paßt, das sind 58 Zeilen zu 7 Spalten.

Das gesamte Arbeitsblatt kann man mit den Cursortasten erforschen oder aber feldweise mit dem Jump-Befehl anspringen. Der Jump-Befehl gehört zum sogenannten Kommando-Menü, das über die Taste F10 oder durch Anklicken des unter dem Worksheet befindlichen Dialogfeldes aufgerufen werden kann.

Das Programm orientiert sich hiermit also nicht an der allgemein üblichen Pull-Down-Menü-Technik, was der Bedienbarkeit aber keinen Abbruch tut. Ich meine sogar, daß die hier angewandte Technik vorteilhafter ist, da die Felder durch herunterklappende Menüs nicht zugedeckt werden können und man somit immer der richtigen Durchblick besitzt.

Dem notwendigen Überblick dient auch die Möglichkeit, bis zu drei Bildschirmeinstellungen zu markieren, auf die dann im Bedarfsfall schnell zugegriffen werden kann. Die Kommandos selbst sind sowohl mit der Maus als auch mit den invertiert dargestellten Anfangsbuchstaben ansprechbar. Dies erinnert stark an viele MS-DOS-Programme. Das ist nicht weiter verwunderlich, da das Programm auch als DOS-Version feilgeboten wird.

Beim Editieren können Control-Sequenzen benutzt werden, die denen in Turbo-Pascal und Wordstar entsprechen. Rückfragen bei

Feldänderungen sorgen dafür, daß etwaig daraus folgende Änderungen anderer Feldinhalte (zum Beispiel bei eingeschalteter Autocalc-Funktion) noch einmal bedacht werden können.

Der Typ macht's

Das Programm unterscheidet zwischen einem Auswahl- und einem Editiermodus. Im Auswahlmodus kann man ein Feldelement selektieren (inverse Darstellung). Wird jetzt Text eingegeben, so schaltet Tabula automatisch in den Editiermodus und editiert Texte. Sind die Texte länger als ein Feldelement, so erfolgt eine automatische Verkettung benachbarter Felder. Schluß ist allerdings am Bildschirmrand (das Worksheet kann natürlich breiter sein); soll der Text fortgesetzt werden, so muß eine weitere Zeile unten angesetzt werden. Möchte man Zahlen oder Formeln eingeben, so muß man vorher auf den numerischen Datentyp umschalten. Das Zahlenformat ist einstellbar und erlaubt Werte im Bereich von 1E-19 bis 1E19. Unabhängig von der Felddarstellung rechnet Tabula intern immer mit 11 Stellen. Die Feldtypen sind auch nachträglich umstellbar. Der dritte Datentyp ist der wichtige Formeltyp.

Dieser stellt sich automatisch ein, wenn innerhalb eines Numerikfeldes eine Formel- bzw. Variableneingabe erfolgt. Nach Eingabe der Formel erscheint das mit der momentanen Belegung berechnete Ergebnis automatisch im aktivierten 'Numerik-Formel'-Feld. Formelfelder sind gegen unbeabsichtigtes Überschreiben durch Rückfrage besonders gesichert und ändern ihren Wert automatisch bei eingeschalteter Autocalc-Funktion (automatisches Neuberechnen aller Feldinhalte) und Änderung irgendeines Feldes, das einen Bezug zum Formelfeld besitzt. Man kann in numerischen Feldern Kommentare einfügen, die im Dialog, aber nicht auf dem Arbeitsblatt erscheinen. Es ist auch möglich, ganze Feldinhalte zu 'verstekken', indem vor dem Feldinhalt eines numerischen- oder Formelfeldes ein Fragezeichen eingetragen wird. Dies kann auch nachträglich geschehen, so daß man sehr schön mit Zwischenergebnissen während einer Versuchsphase operieren kann.

Mathematik: Sehr Gut

Als Lehrer der Naturwissenschaften hat der Autor besonderen Wert auf einen umfangreichen mathematischen Funktionsumfang gelegt, der es erlaubt, dieses Tabellenkalkulationsprogramm gerade im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht verstärkt einzusetzen. Hier geht das Programm über die meisten kommerziellen Kalkulationsprogramme hinaus.

Vorhanden sind alle gängigen 'Taschenrechnerfunktionen' inklusive der Hyperbolicus- und Arcusfunktionen. Hinzu kommen die Fakultät, ein Zufallsgenerator und eine Trap-Funktion, die die Fehlermeldung im Falle eines fehlerhaften Funktionsarguments abfängt (Funktionswert wird auf 0 gesetzt). Hinzu kommen eine Reihe von einfachen statistischen Funktionen wie Mittelwertbildungen, Varianz, Standardabweichung und Zählfunktionen auf Listen. In der kurz vor Drucklegung übersandten Version 3.14 sind auch komplexere statistische Funktionen integriert. Hierzu gehören stochastische Möglichkeiten wie die Berechnung von Binomialkoeffizienten und die Simulation von Zufallsexperimenten. Alle in der Schule benötigten Verteilungsfunktionen wurden eingebaut: Gaußverteilung, Normalverteilung, Poissonverteilung, Binomial- und hypergeometrische Verteilung.

Abb. 1: Addition von zwei vierstelligen Dualzahlen mit Tabula

Tabula beherrscht logische Operatoren und damit auch die Boolsche Algebra. Auf der gelieferten Diskette befindet sich ein schönes Beispiel für einen Volladdierer. Über die logischen Operatoren wird das Programm auch entscheidungsfähig, d.h. Feldinhalte werden abhängig von einer zuvor gestellten Entscheidungsfrage, die mit 'True' oder 'False' beantwortet werden kann. Angenehm bewertet werden muß die Tatsache, daß für alle Themenbereiche Beispiele mitgeliefert werden, an denen der Lernende im Selbststudium üben kann.

Fehlerteufel

Wie schon oben bemerkt, gehört die Fähigkeit, Fehler abzufangen, zu den wichtigsten Zielen des Programms. Man nennt solche Programme 'idiotensicher', und dies wäre si-

cherlich für alle Programme wünschenswert, die das Experimentierstadium überwunden haben. Im Numerikmodus werden zum Beispiel die Eingabe aller Sonderzeichen gesperrt und nur Großbuchstaben (als Variable oder Feldnamen) dargestellt.

Hiermit macht das Programm sehr schnell auf einen der am häufigsten vorkommenden Fehler aufmerksam, nämlich den des falsch gewählten Feldtyps. Eine Syntaxprüfung ist so selbstverständlich gegeben wie die Möglichkeit, den Fehler sofort zu beheben. Dies muß allerdings nicht immer geschehen, da ein Fehler auch auf Grund eines noch nicht eingegebenen Feldes, das schon in der Formel integriert ist, auftauchen kann. Vor jeder Berechnung wird in der neuesten Version 2.0 überprüft, ob für die aktuelle Anwendung genügend Speicherplatz vorhanden ist. Tabula ist auch in der Lage, rekursive Endlosschleifen durch aufeinander verweisende Felder zu erkennen.

Adressierung

Der Autor unterscheidet zwischen weicher, harter und relativer Adressierung. Am gängigsten – und fast ausschließlich benutzt – wird die weiche Adressierung, bei der ein Feld, auf das verwiesen wird, durch die Angabe der Position (C3) gekennzeichnet ist. Bei Positionsänderung des Feldinhaltes wird in allen Formeln – soweit notwendig – eine automatische Anpassung vorgenommen. Diese Anpassung geschieht auch beim Laden von Teilbereichsblättern. Die vorhandenen Inhalte werden nach unten verschoben und automatisch neu berechnet.

Möchte man die Feldadresse absolut lassen, so setzt man vor die Adresse einen 'Akzent'. Diese harte Adressierung garantiert zum Beispiel, daß eine Anpassung bei Einfügen von Zeilen unterbleibt. Bei Formeleingabe ist auch eine Adressierung relativ zum aktuellen Feld möglich, indem die horizontale und vertikale Abweichung des angesprochenen Feldes angegeben werden [2,-3]. Diese Adressierung erleichert unter Umständen das Kopieren von Formeln, wenn dieses an verschiedenen Stellen des Blattes durchgeführt werden soll.

In und Out

Möchte man die geleistete Arbeit speichern, so gibt es außer der Option der Speicherung der gesamten Daten oder aber der Daten von Teilbereichen die Möglichkeit der Wahl von drei verschiedenen Datenformaten. Es können die Tabelle inklusive der Feldpositionen (Arbeitstabelle), eine Textdatei (ASCII) oder die numerischen Daten abgespeichert werden. Für die Kommunikation mit einem Textverarbeitungsprogramm oder Übernahme in eine andere Kalkulation ist das Text-Format das geeignete: Es merkt sich die Adressierung nur relativ und kann somit an anderen Stellen eines Arbeitsblattes wieder eingelesen werden. Das DAT-Format dient als Schnittstelle zu datenerzeugenden Programmen und dem noch später zu besprechenden Grafika. Arbeitstabellen fremder Kalkulationsprogramme sind nicht lesbar, was die Kompatibilität natürlich einschränkt. Viele zusätzliche Diskettenoperationen wie Ordner anlegen und Dateien löschen lassen sich über ein sogenanntes Background-Menü erreichen.

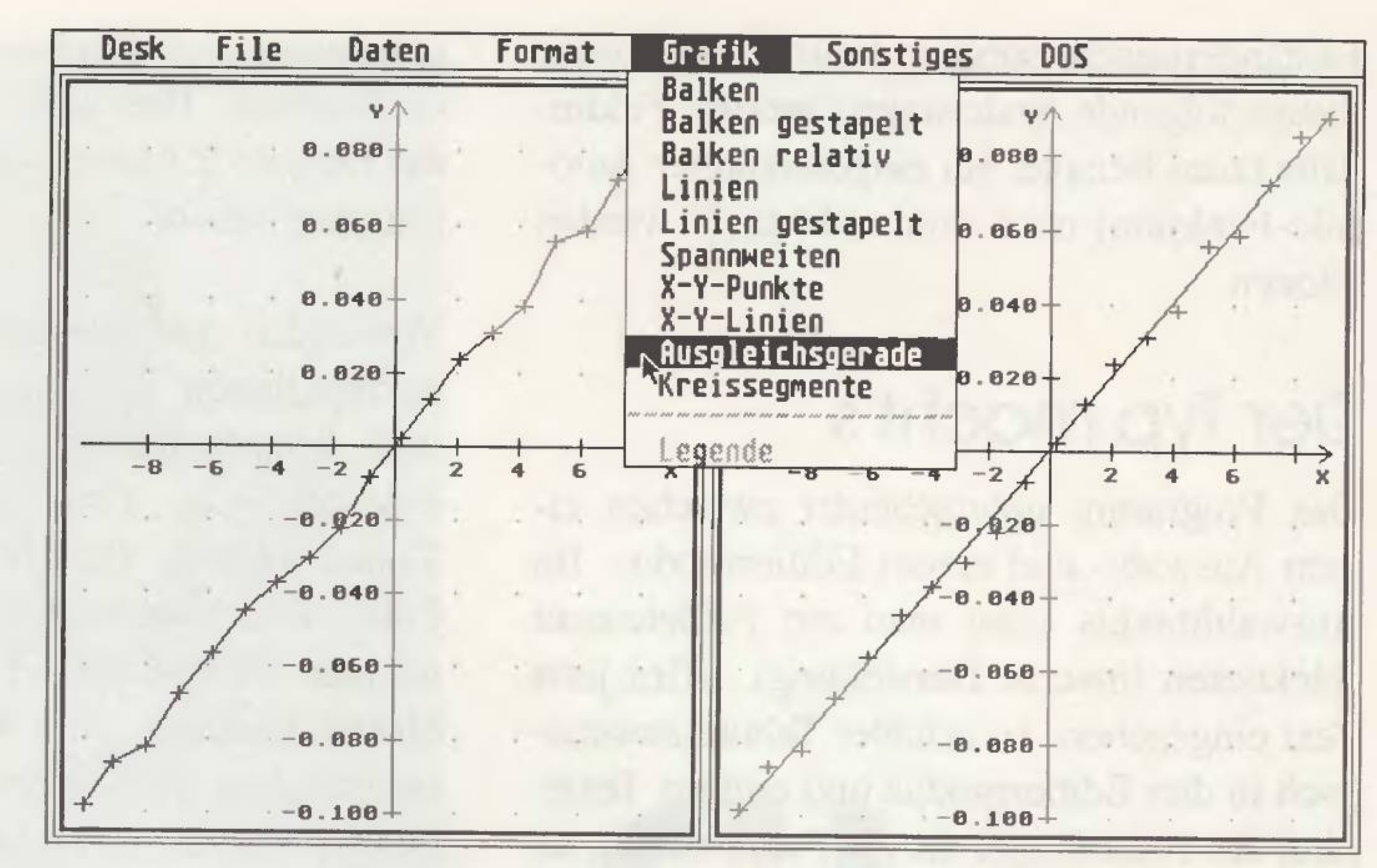


Abb. 2: Das Grafik-Menü in Grafika bietet zahlreiche Darstellungsformen

Tabula enthält eine Ausdruckroutine mit zwei verschiedenen Druckqualitäten. Paßt der Ausdruck nicht auf eine DINA4-Seite, so wird der Überhang auf andere Blätter gedruckt und kann später manuell zusammengeklebt werden.

Was nicht geht

Tabula besitzt keine Grafikfunktionen. Hierfür wird das Programm Grafika zusätzlich angeboten. Ebenfalls unbekannt sind iterative und rekursive Funktionen und Textvariablen. Die Breite der Tabellenfelder ist nicht veränderbar. Dagegen sind in der neuen Version die Sortierung von Feldinhalten und die Manipulation kompletter Spalten (bisher nur Zeilen) enthalten.

Wie Bilder wirken

Grafika wurde ursprünglich als Ergänzung zu Tabula konzipiert, hat sich aber in der Zwischenzeit zu einem komfortablen Grafik-Präsentationsprogramm gemausert, das auch selbständig existieren kann. Die Datenbasis kann direkt eingegeben oder aber von Datenträgern übernommen werden. Der Einleseteil ist hierbei so intelligent, nur numerische Daten zu erkennen und diese aus beliebigen ASCII-Files herauszufiltern. Datenpakete werden also überprüft und ungeeignete Darstellungsweisen abgelehnt. Damit kann das Programm mit den meisten von Fremdprogrammen erzeugten Datenformaten etwas anfangen – selbstredend auch mit den Datensätzen, die von Tabula kreiert werden.

Im Gegensatz zu Tabula ist Grafika in GEM-Manier mit Pull-Down-Menüs programmiert. In den Arbeitsspeicher können gleichzeitig bis zu 52 Datensätze mit jeweils maximal 640 Einzeldaten eingelesen werden – das absolute Maximum beträgt allerdings 8182 Einzeldaten. Dies dürfte für die meisten Anwendungen ausreichen. Jeder Datensatz ist mit einem Namen gekennzeichnet. Zur grafischen Darstellung der Daten ist es notwendig, aus den Datensätzen sogenannte Wertegruppen auszuwählen. Dies gestattet die Darstellung von Datenteilbereichen. Erst nach Abschluß dieser Tätigkeit ist der Zugriff auf die grafischen Darstellungsmöglichkeiten gestattet.

Grafikzauber

Im Grafikteil ist die Größe des von der jeweiligen Grafik benutzten Fensters frei einstellbar. Man kann hier Pixeleingabe oder die Gummibandtechnik benutzen. Dies ermöglicht die Nebeneinanderdarstellung mehrerer Grafiken oder das Unterbringen von Kleindarstellungen in größeren Grafiken – die vielen Variationsmöglichkeiten sprechen für sich. An Darstellungsmöglichkeiten stehen verschiedene Balken- und Liniendiagramme sowie Spannweiten und Kreissegmentdarstellungen zur Verfügung. 3-D-Dar-

stellungen sind leider nicht möglich. Für das Grafikformat sind neben der Fenstergröße noch eine Reihe weiterer Voreinstellungsmöglichkeiten gegeben. So kann die Grafik umrahmt, gerastert, beschriftet oder unbeschriftet, mit oder ohne Legende dargestellt werden.

Die Rasterung ist grob und es gibt leider auch keine Wahlmöglichkeiten. Die Maßstabsautomatik kann aus- und eingeschaltet werden, und der Punkt 'Muster' gestattet eine Musterauswahl für die Kreissegmentdarstellung. Jede Grafikerstellung und -änderung und jede Eingabe innerhalb des Grafikfensters wird nach der Ausführung hinterfragt und kann rückgängig gemacht werden. Dieser permanente Rückfrage-Modus ist für 'Profis' auch abschaltbar. An Bearbeitungsmöglichkeiten im aktuellen Grafikfenster stehen das Zeichnen von Strecken, das Aufziehen von Rechtecken, das Radieren und das Füllen von Flächen mit Musterauswahl zur Verfügung. Bei Texteinträgen gibt es die Auswahl zwischen drei verschiedenen Größen, drei Schriftstärken und den Attributen normal und kursiv. Für die Beschriftung von Balken und vertikalen Achsen kann man Schrift um 90 Grad drehen. Neben dem Abspeichern von Grafiken können bis zu fünf Bildschirme in den vorhandenen Speicher kopiert werden. Diese sind jederzeit zurückholbar und können optional wie eine transparente Folie über eine vorhandene Grafik gelegt werden.

Sonstiges

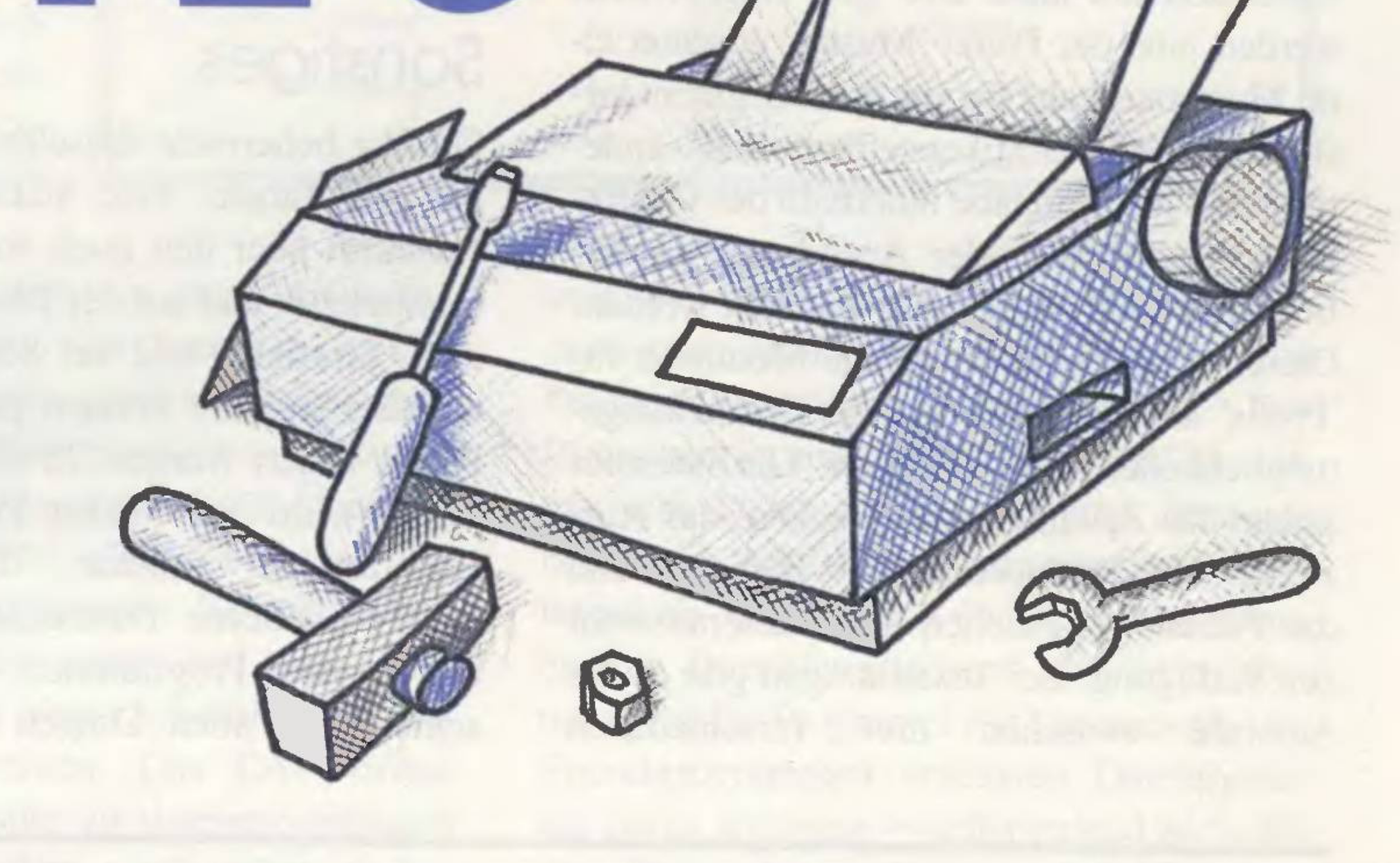
Grafika beherrscht dieselben Dateioperationen wie Tabula. Eine Statistikfunktion gibt Auskunft über den noch vorhandenen Platz im Speicher und auf der Diskette oder Harddisk. Grafiken sind im Screen-Format abspeicherbar oder können per Hardcopy auf Papier fixiert werden. In den neuesten Versionen wird mit beiden Programmen eine Benutzershell geliefert, die insbesondere dem schnelleren Datenaustausch zwischen den beiden Programmen dient. Dies geschieht vor allen Dingen mit Hilfe eines Kommandozeilen-Interpreters, der die Übergabe einer Arbeitsdatei beim Programmstart gestattet, die nach dem Start der Programme sofort eingeladen wird.

Fazit

Beide Programme eignen sich vorzüglich für den Einsatz im Lernbereich. Sie zeichnen sich durch gute und leichte Bedienbarkeit sowie ausgezeichnete Benutzerführung aus. Mir erscheinen die angebotenen Möglichkeiten auch groß genug, um sie im kommerziellen Rahmen einzusetzen, wenn die Ansprüche nicht außergewöhnlich hoch sind. Insgesamt zwei gelungene Produkte, die noch dazu preislich im Jedermannbudget liegen. Beide Programme liegen sowohl in einer Version für den ATARI ST als auch für das Betriebssystem MS/PC-DOS vor. ep/md

Bezugsquelle:
Bayerischer Schulbuch Verlag, Hubertusstraße 4, 8000 München 19

WORDPLUS UTILITIES



Auch Software läßt sich 'tunen'

Es gibt wohl kein Programm, über das mehr geschrieben und geschimpft wurde, als über die Textverarbeitung Ist Word Plus des englischen Software-Hauses GST. Trotz aller gegenteiligen Gerüchte ist es immer noch der Texteditor Nummer Eins, und es gibt wohl kaum ein Programm, dessen Dateiformat von so vielen anderen Anwendungen akzeptiert wird, wie das von Wordplus. Nun, warum erzähle ich Ihnen das? Ganz einfach – Wordplus hält noch einen weiteren Rekord: Es ist das Programm mit den meisten Utilities. Und genau aus diesen will ich Ihnen nun einige Leckerbissen präsentieren, die Ihnen das Leben mit den Unzulänglichkeiten des Programms leichter machen können.

Das erste Extra

Beginnen wir am besten mit Ist Xtra, welches ab der Version 3.15 mit zum Lieferumfang von Wordplus gehört. Das von Clemens Weller in GfA-Basic geschriebene Programm enthält schon fast alles, was bei Wordplus vergessen wurde.

Dem Anwender steht eine GEM-ähnliche, selbstgestrickte Benutzeroberfläche zur Verfügung, die eine größtmögliche Transparenz bietet.In fünf starren und in der Position nicht veränderbaren Fenstern werden alle eingestellten Parameter sehr übersichtlich angezeigt.

Ist Xtra arbeitet dabei nicht nur mit dem Wordplus-Format, es erkennt auch noch weitere Dateiformate, auf die natürlich nur eine eingeschränkte Anzahl von Funktionen angewendet werden kann, wäre es doch sehr unsinnig, von einem Doodle-Bild einen Seitenindex zu erstellen. Erkannt werden dabei zusätzlich zum WordPlus-Format Doodle-, Degas-, Neochrome-, STAD- und GEM-Image-Bilder, ASCII-Dateien und Wordplus-Druckertreiber.

Eine der wichtigsten Aufgaben von Ist Xtra ist wohl das Erstellen von Indizes. Dabei bietet das Programm dem Anwender die Auswahl zwischen Seitenindex, Inhaltsverzeichnis und Zeilenindex. Weiterhin kann auch ein ASCII-Lexikon erstellt werden, das Wordplus als Erweiterungslexikon einbinden kann. Ein ausgeklügeltes Filtersystem entscheidet dabei über diejenigen Worte, die in einen Index oder das Lexikon übernommen werden. Dabei kann man verschiedene Mechanismen einzeln einstellen und nur die Worte, die alle Hürden überspringen, werden ausgewertet. Es gibt einen Zeichen-Filter, in dem alle gültigen Zeichen sowie alle gültigen Anfangszeichen markiert werden, einen Längenfilter, in der die minimale und maximale Wortlänge entscheiden, einen Attributfilter, der bewirkt, daß beispielsweise nur unterstrichene Worte übernommen wer-

1st XTRA DATEI INDEX KONVERT DRUCKEN SPEZIAL HILFE
Datei:
Format: Byte
1st Word Plus-Seitenformat:
Papierlänge: Kopf L:
Oberer Rand: Kopf M:
Rand Kopfzeile: Kopf R:
Unterer Rand: Fuß L:
Rand Fußzeile: Fuß M:
Seitenlänge: Fuß R:
1st Word Plus-Fußnoten:
Trennstrich: Abstand oben: unten:
Lineal:
Info:
1st XTRA
DAS Zusatzprogramm für 1st WORD PLUS
Atari ST-Version 1.02
System:
Ram frei 380000 Byte
Disk D frei Byte
Drucker 8 Epson FX/RX >
Prozeß:
Attribute Sub Super Unter. Kursiv Hell Fett
Nr. S. Z. Wort
Wort:
Bild:
Lineal:
Programm-Meldungen:
Filter: D:\WORDPLUS\1STXTRA\1ST_XTRA.FIL
(Anfangs-)Zeichen
0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Attribute -- aus -- Subscript Superscri Unterstri Kursiv Hell Fett
Länge min. 4 max. 40
Ausnahmelexikon: 8
Trennung:
Ausgabe:
Drucker
Format:Text DIF EXP
Layout:..........>20
Protokoll:Kopf Lin. Bild

Abb. 1: Datei-, Info- und Prozeß-Window in Ist Xtra

den, und ein Ausnahmelexikon, das diejenigen Worte enthält, die nie berücksichtigt werden dürfen. Diese Filterparameter können übrigens auch gespeichert werden.

Eine weitere Fähigkeit von 1st Xtra ist das Konvertieren von verschiedenen Formaten untereinander. Dabei hat der Anwender die Auswahl zwischen Text-, GEM- und Bildformaten sowie Druckertreibern, woraus sich folgende Möglichkeiten ergeben: ASCII nach Wordplus und umgekehrt konvertieren, Erstellen mehrspaltiger Wordplus-Dokumente aus einspaltigen, zeilennumerierte Dokumente erzeugen, Text aus GEM-Metafiles nach ASCII oder Wordplus extrahieren, CFG-Druckertreiber in kommentierte HEX-Dateien zurückwandeln, sowie alle Bildformate untereinander umwandeln. Wie man aus dieser Aufzählung erkennen kann, arbeitet das Programm nicht nur als Wordplus-Utility, sondern kann auch als Bildkonverter benutzt werden. Weiterhin auffallend ist die Möglichkeit, aus einspaltigen mehrspaltige Dokumente zu erzeugen, wobei allerdings die erzeugten Dokumente mit Wordplus nur noch schlecht zu verarbeiten sind. Man sollte also immer das einspaltige Original behalten und Änderungen dort durchführen und gegebenenfalls nochmals konvertieren.

Ein drittes Menü sichert die Ausgabe auf den Drucker. Dabei können Texte wie Bilder von 1st Xtra aus ausgegeben werden, wobei für Text noch eine besondere Druckroutine zur Verfügung steht, die den Text möglichst kompakt ausdruckt (Condensed Elite Subscript, 12/180 Zoll Zeilenvorschub). Weiterhin gibt es eine Option, um einen Text-Hexdump zu erzeugen. Dabei werden entweder Wordplus-Druckertreiber oder eine Simulation für 9- und 24-Nadler verwendet. Font-Downloading ist ebenfalls möglich. Für die Seitengestaltung ist eine Seitenübersicht sehr nützlich. 1st Xtra bietet hier die Möglichkeit einer 10-Seiten-Übersicht, die einen recht guten Eindruck über das endgültige Werk vermittelt. Eine weitere nützliche Sache ist die Aufhebung der Silbentrennung, wodurch es einfacher ist, Wordplus-Doku-

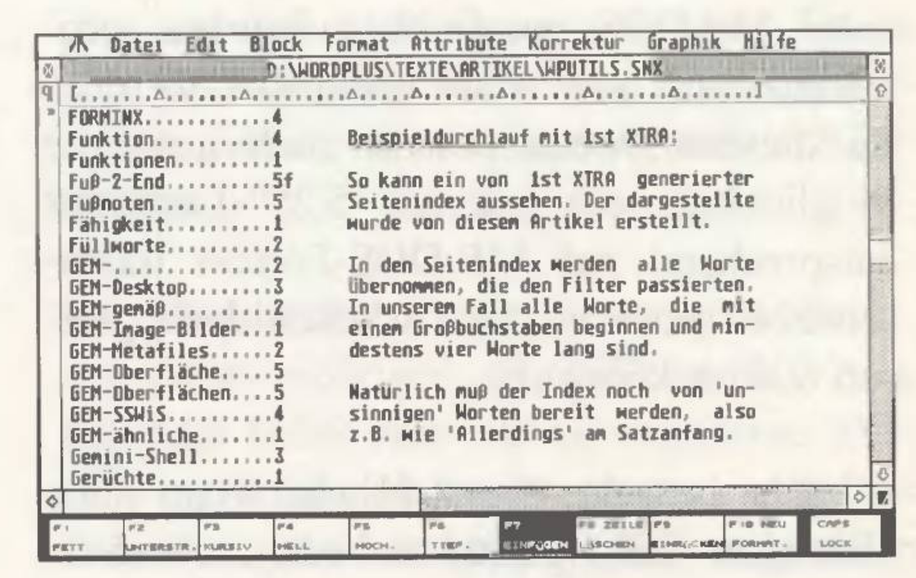


Abb. 2: Seitenindex mit 1st Xtra

mente in ein Desktop-Publishing-Programm oder eine andere Textverarbeitung einzubinden. Und auch die MS-DOS-Fans bekommen eine Chance: Durch eine spezielle Option kann das MS-DOS-ß, das auf diesem Rechner als Beta-Zeichen dargestellt wird, durch das auf dem Atari verfügbare ß ersetzt werden.

Somit können auch Texte, die mit Wordplus unter MS-DOS geschrieben wurden, problemlos auf dem Atari verwendet werden. Zu diesem Zweck besteht auch noch die Möglichkeit, ein externes 5.25"-Laufwerk entsprechend auf MS-DOS-Format umzuschalten, wodurch die Disketten dann gelesen werden können.

1st Xtra ist sehr übersichtlich, wenn auch nicht ganz GEM-gemäß zu bedienen und erlaubt durch eine Hilfefunktion ähnlich der von Wordplus auch dem Einsteiger schnell den Durchblick. Eingebaut ist übrigens auch eine Option, um Wordplus direkt aus 1st Xtra zu starten, so daß man eigentlich vom Desktop immer direkt 1st Xtra aufrufen kann und dieses bis zum Ende der WordPlus-Session nicht mehr verlassen muß.

Index Plus

Das Programm Index Plus ist ebenso wie 1st Xtra in GFA-Basic von Clemens Weller geschrieben worden und ist dessen PD-Vorgänger. Dabei dient Index Plus vor allem zum Erstellen von Seitenindizes, indem beispielsweise am Ende eines Dokumentes alle notwendigen Stichworte mit Seitenangabe verzeichnet sind. Dabei werden nur diejenigen Worte übernommen, die einen Filter passieren, der vom Anwender vielfältig manipuliert werden kann. Zum einen kann die minimale Wortlänge angegeben werden, damit Füllworte nicht übernommen werden.

Weiterhin kann die Menge der Zeichen angegeben werden, aus denen ein Wort bestehen darf. Und der letzte Parameter ist, ob ein Wort nur mit einem Groß- oder auch mit einem Kleinbuchstaben beginnen darf. Der von Index Plus erstellte Seitenindex wird als ASCII-Datei abgelegt und kann dann in das entsprechende Dokument eingebunden werden. Als Zusatz bietet das Programm noch die Möglichkeit, ein ASCII-Lexikon der vorkommenden Worte zu erzeugen. Besitzer der Wordplus Version 3.15 werden Index Plus wohl nicht benötigen, da 1st Xtra im Lieferumfang enthalten ist. Benutzern der WordPlus-Versionen unter 3.15 kann Index Plus jedoch nützliche Dienste leisten.

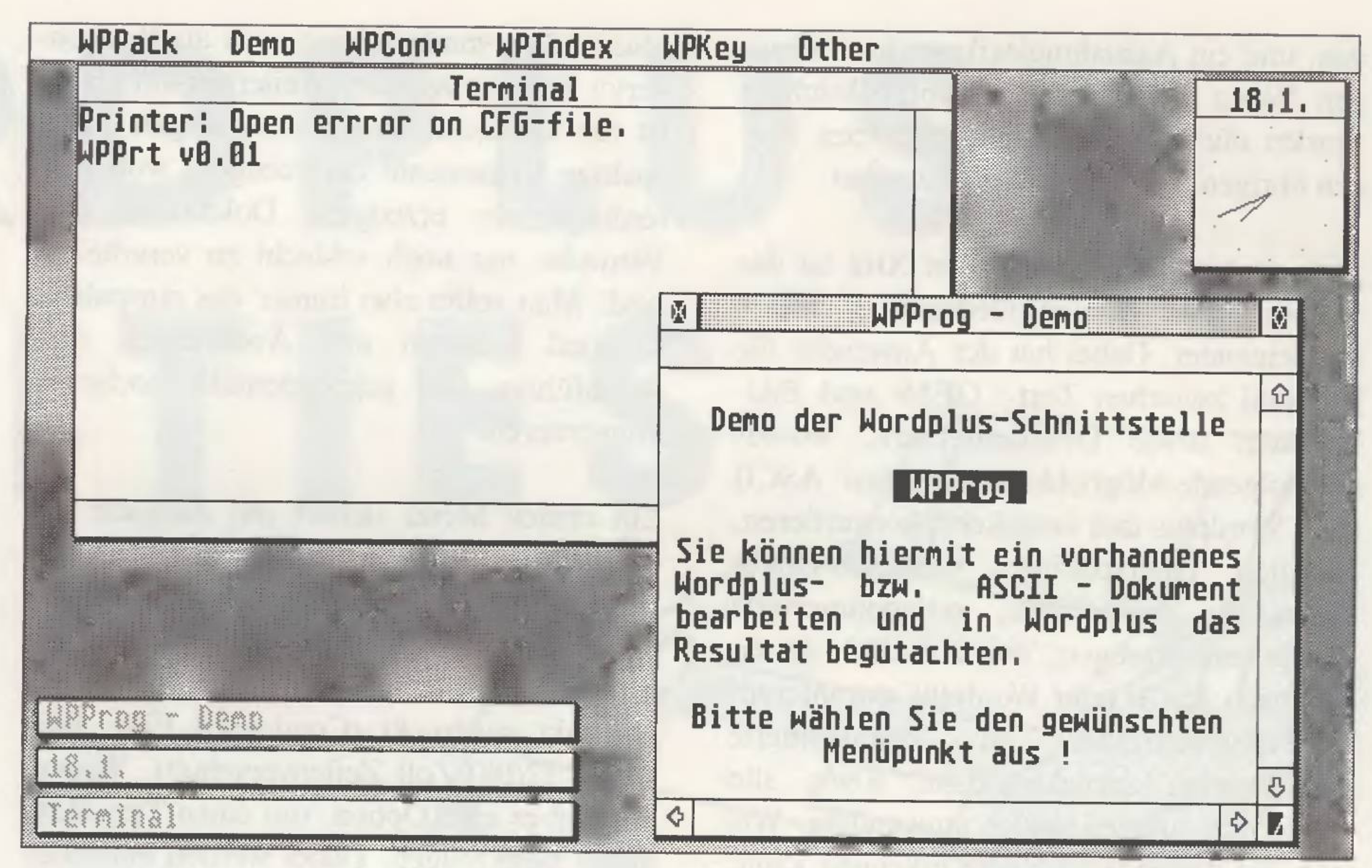


Abb. 3: WP-Pack bei der Arbeit

Linguix

Unter allen hier vorgestellten Wordplus-Utilities ist Linguix wohl das Ungewöhnlichste. Im Gegensatz zu allen anderen Programmen stellt es ein komplettes Programmpaket aus vielen einzelnen, kleinen und hochoptimierten Programmen dar, die in ihrem Zusammenwirken zu einem mächtigen Werkzeug werden können. Die Linguix-Programme liegen als TTP-Programme vor und sind somit am besten als Kommandos für einen Kommando-Zeilen-Interpreter zu benutzen, wie beispielsweise die Mupfel/Gemini-Shell oder Gulaam. Ein Einsatz vom GEM-Desktop ist sehr umständlich und nicht besonders sinnvoll. Der Vorteil dieser Art des Aufrufs erscheint verständlich: Es ist möglich, mehrere Linguix-Kommandos in Stapeldateien hintereinander zu schalten sowie mit Shell-Kommandos zu verbinden und sich somit individuelle Prozeduren zu schreiben, um fast jede Aufgabe der Textbearbeitung optimal zu lösen.

Insgesamt kann man wohl sagen, daß Linguix vor allem für diejenigen geeignet ist, die entweder gerne mit Kommandozeileninterpretern arbeiten oder sehr ungewöhnliche Textbearbeitungen zu erledigen haben, denn durch die große Anzahl von Parametern, die den Kommandos übergeben werden, können

Linguix Beispiel: Statistik.g:

prep $1 -o pout;	Erstellt eine Wortliste
sort pout -o sout;	Sortiert die Wortliste
rm pout;	Zwischendatei löschen
uniq -c -s sout -o uout;	Unifiziert und stellt vor jedes Wort die Anzahl seines Vorkommens
rm sout;	Zwischendatei löschen
sort -nr uout -o $2;	Numerisch nach Vorkommen sortieren
rm uout;	Zwischendatei löschen

Ruft man nun diese Datei Statistik.g aus einem Kommando-Zeilen-Interpreter wie der Gulaam-Shell mit der folgenden Kommandozeile auf:

statistk datei1.txt hitliste.txt

so wird eine Hitliste aller Wörter der Datei DATEI1.TXT mit dem Namen HITLISTE.TXT erstellt. Dabei stehen die häufigsten Wörter vorne, die seltensten ganz hinten.

Tabellarische Übersicht der Linguix Kommandos

CAPIFILT	Großbuchstaben-Filter
DSTRIM	Tauscht dezimal formulierte Strings gegen andere
FORMINX	Formatiert Indexlisten
HEAD	Gibt Dateianfänge aus
KWIC	Muster im Kontext suchen
LCAT	Dateien zeigen/verknüpfen
LCUT	Kürzt Zeilen hinten oder vorne
LGREP	Gibt auf ein Suchmuster passende Zeilen aus
NUM	Zeilennumerierung von Dateien
PREP	Generiert Wortlisten
SORT	Sortiert Datei zeilenweise
TABTOSP	Wandelt Tabs in Blanks
TRIM	Zeichen durch andere ersetzen
TTOW	Wandelt ASCII- in WordPlus-Format
TWIC	Zwei Muster in einem Kontext
UNIQ	Unifiziert gleiche Zeilen
UNIVFILT	Verschiedenste Filterungen
WC	Zählt Zeichen, Wörter, Zeilen
WPINV	Erzeugt Inhaltsverzeichnisse
WPSIX	Erzeugt Seitenindizes
WTOT	Wandelt WordPlus- in ASCII-Format
ZINDEX	Erzeugt Zeilenindex
ZDIFF	Zeigt Dateiunterschiede
ZLFILT	Zeilenlängenfilter

auch für die ausgefallensten Aufgaben schnell optimale Lösungen gefunden werden.

WP-Pack

WP-Pack ist ein Konvertierungsprogramm, das fast keine Wünsche offen läßt. Eigentlich nur als ein Demonstrationsprogramm für die Wordplus-Schnittstelle des SPC-Modula2 gedacht, bietet es doch so viele Möglichkeiten, die einen das Wort 'Demo' schnell vergessen lassen.

WP-Pack ist in die Benutzeroberfläche SSWiS der Firma Advanced Applications eingebunden und bietet somit dem Anwender ein etwas ungewohntes Bild. Nach kurzer Eingewöhnungsphase kommt man jedoch auch mit diesem etwas ungewöhnlichen Konzept zurecht.

Allgemein bietet WP-Pack Konvertierungsmöglichkeiten zwischen ASCII und Wordplus sowie zwischen den verschiedenen Wordplus-Versionen untereinander (Wordplus 3.xx nach 2.xx). Weiterhin können WordPlus- in Signum- und TeX-Dokumente umgewandelt werden. Als ein absolutes Bonbon darf man auch die Funktion ansehen, mit der es möglich ist, Text aus Dokumenten des Timeworks-Desktop-Publishers zu extrahieren und somit für einen ASCII-Editor oder Wordplus wieder benutzbar zu machen.

Weiterhin kann auch WP-Pack Inhaltsverzeichnisse und Register auf verschiedene Arten generieren sowie Dokumente ver- und wieder entschlüsseln, so daß man seine wichtigen Briefe vor dem neugierigen Blick der lieben Verwandten schützen kann. Allgemein kann man zu WP-Pack sagen, daß es, wenn man sich einmal in die ungewöhnliche Benutzerführung eingewöhnt hat, ein nützliches Extra zu Wordplus darstellt, zumal man es wie bei 1st Xtra Wordplus direkt aus dem Programm heraus aufrufen kann und somit vom Desktop nur ein Programm starten muß, um alles Notwenige zur Verfügung zu haben.

Con-WP

Con-WP ist ein kleines Konvertierungsprogramm, das einen ASCII-Text in das Wordplus-Format umwandelt. Da Wordplus mehrere Arten von Leerzeichen kennt, ist es nicht ohne weiteres möglich, einen ASCII-Text in Wordplus einzuladen und im WordPlus-Modus weiter zu bearbeiten.

Abb. 4: Mit Con-WP lassen sich ASCII-Files ins WordPlus-Format konvertieren.

Con-WP erkennt Absätze, Zeilenenden und Einrückungen und ersetzt die Leerzeichen durch die entsprechenden Zeichen für Wordplus. Damit wird der Text in Wordplus benutzbar und kann jederzeit neu formatiert werden.

Bedient wird das Programm über eine einzige, sehr übersichtliche Dialogbox, in der alles, was überhaupt einzustellen ist, eingestellt werden kann. Bei Con-WP etwas falsch zu machen, ist wirklich sehr schwer!

Fuß-2-End

Mit dem kleinen Programm Fuß-2-End ist es möglich, Fußnoten in Endnoten umzuwandeln. Dies ist beispielsweise sehr sinnvoll, wenn ein Dokument als ASCII-Text abgespeichert werden soll, da Wordplus die Fußnoten nicht mit abspeichert. Es könnte beispielsweise für Programmautoren sehr nützlich sein, die ihre Anleitungen mit Wordplus schreiben, sie aber als ASCII-Text abspeichern wollen, damit sie auch Anwendern zur Verfügung stehen, die Wordplus nicht besitzen. Wie auch Con-WP wird Fuß-2-End über Dialog/Alarmboxen bedient; eine Fehlbedienung ist praktisch ausgeschlossen.

Zusammenfassung

Unter allen hier vorgestellten Utilities ist 1st Xtra wohl das Nützlichste. Es bietet eigentlich alles, was bei nicht allzu ungewöhnlichen Aufgaben notwendig ist, um mit Wordplus angenehm arbeiten zu können. Da es zum Lieferumfang der neuen Wordplus-Versionen gehört, ist es außerdem praktisch kostenlos.

Für die Besitzer älterer Wordplus-Versionen (also niedriger als 3.15) ist WP-Pack und/oder Index Plus sehr zu empfehlen. Diese Programme bieten zusammen ebenfalls fast alles, was man zum täglichen Arbeiten benötigt. Bemerkenswert ist auch, daß unter allen hier vorgestellten Programmen WP-Pack neben Con-WP das einzige ist, das unter einer echten, wenn auch ungewöhnlichen, GEM-Oberfläche läuft. Alle anderen Oberflächen sind nachprogrammierte Pseudo-GEM-Oberflächen, die aber trotzdem sehr zweckdienlich sind.

Wer Linguix benötigt, kann hier eigentlich gar nicht so klar beantwortet werden. Sicherlich werden alle eingefleischten Benutzer von Kommando-Zeilen-Interpretern Linguix vorziehen. Aber auch alle anderen Anwender mit ungewöhnlichen Textbearbeitungsaufgaben sollten einmal einen Blick auf Linguix werfen – vielleicht läßt sich ihr individuelles Problem ja in eine Folge von Linguix-Kommandos zerlegen…

Ich hoffe, daß diese Fülle an interessanten und qualitativ sehr guten Programmen Sie davon überzeugt hat, daß Wordplus noch nicht tot, sondern immer noch eins der besten und beliebtesten Textverarbeitungen für den Atari ST ist. Mit Hilfe der hier vorgestellten Programme erreicht Wordplus das Niveau neuerer Textverarbeitungen, und das zu einem überaus günstigen Preis. Der Autor dieses Textes arbeitet übrigens auch noch mit Wordplus. eb/md

Programm	Version	Diskette
1st Xtra	1.02	Wordplus 3.15
Index Plus	1.09	S109
Fuß-2-End	1.72	S265
WP-Pack	0.03	S299
Linguix	1.0	S248
Con-WP	März '87	S78



Teil 1:

Im ersten Teil unserer Reihe von Tips & Tricks zu Phoenix geht es um das dauerhafte Speichern einer geänderten Ausgabereihenfolge sowie um ein Programm zur Daten-Übernahme aus anderen Anwendungen.

Wenn Sie die Struktur einer Datenbank mit dem Designer festgelegt haben, dann ist auch die Reihenfolge der Felder bei Listen vorgegeben. Bei der als Beispiel im Handbuch (Quick-Guide) angegebenen Adreßdatei wird erst der Vorname, dann der Name angegeben. Nun dient aber der Name als Index. Da es ein wenig merkwürdig aussieht, wenn in der Liste in der ersten Spalte der Vorname steht, obwohl doch nach dem Namen sortiert ist, wird man die Reihenfolge ändern wollen. Dies geht auch ohne große Probleme.

Überrascht stellt der Anwender nach dem nächsten Systemstart dann jedoch fest, daß die Ausgabe wieder wie zuvor aussieht und von seiner mehr oder minder kunstvollen Änderung keine Spur zu sehen ist. Dieses kleine Problem kann man recht einfach lösen, wenn man nicht die durch Doppelklick auf den Index erzeugte Liste, sondern eine Abfrageliste benutzt.

Als Beispiel soll auch hier die im Quick-Guide des Handbuchs vorgestellte Adressendatei dienen. Um eine neue Abfrageliste zu erstellen, klicken Sie den Menüpunkt 'Abfrage/Neu' an. Es öffnet sich ein Fenster mit dem Titel 'Adressen.Adressen'. Dort können Sie nun die gewünschten Änderungen, beispielsweise an der Reihenfolge der Einträge oder deren Größe, vornehmen. In die Eingabefelder wird nichts eingetragen! Dies ist sehr wichtig, damit sich die Abfrage auf alle Daten ohne Einschränkung bezieht.

Mit dem Schließfeld wird die neue Abfrage verlassen. Da Sie sie später noch benutzen wollen, müssen Sie auf die Frage, ob der Text gesichert werden soll, den Knopf mit der Bezeichnung 'Ja' anklicken. Als Name bietet sich 'Umsortierung' an.

Immer, wenn jetzt eine Liste aller Adressen in der neuen Ordnung erwünscht ist, klicken Sie nicht mehr auf das Feld 'Name' in der Dialogbox links, sondern benutzen die Abfrage 'Umsortierung'.

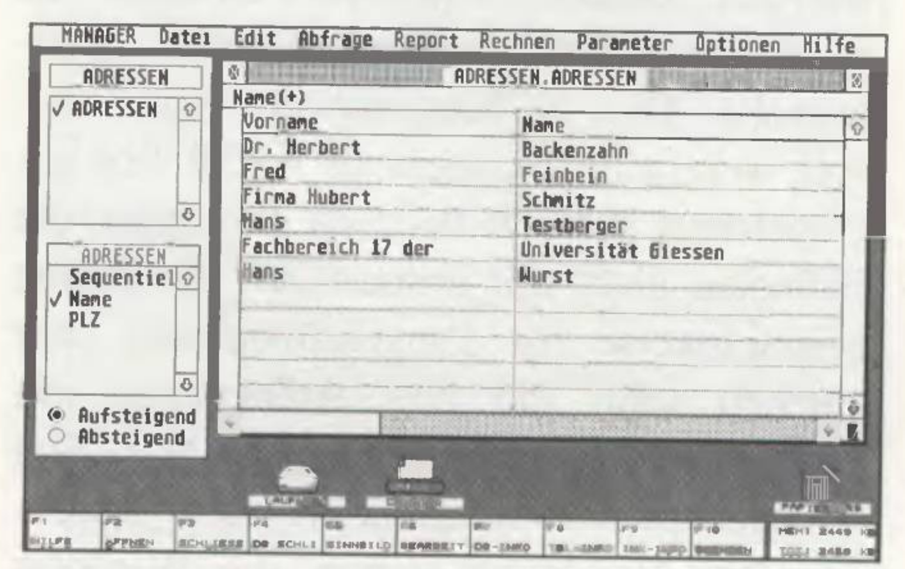


Abb. 1: Die Adressenliste

Umwandeln von Dateien

Wer alte Datenbestände in Phoenix importieren möchte, ist aufgrund der zahlreichen einstellbaren Parameter dazu normalerweise auch ohne Probleme in der Lage. Schwierig wird die Sache allerdings, wenn das alte Programm eine feste Satzlänge für seine Daten verwendet und kein Export mit expliziten Trennzeichen zwischen Feldern und Datensätzen vorgesehen ist.

Weil bereits durch die Position eines Zeichens innerhalb der Datei die Zuordnung zu einem Datensatz bestimmt ist, braucht das jeweilige Programm keine Trennsymbole. Phoenix andererseits benötigt diese dringend, um entscheiden zu können, was noch zum einen Feld beziehungsweise Satz gehört, und was zu einem anderen.

Das Umsetzen von Hand ist recht mühsam und fehlerträchtig, daher geben wir hier ein kurzes Programm in Omikron.BASIC an, das die Aufgabe erledigt. Es macht nichts anderes, als Anhand der Anzahl der Felder pro Datensatz sowie deren Längen die Felder aus der Eingabedatei zu lesen und als einzelne Zeilen in die Ausgabedatei zu schreiben. Zusätzlich wird nach jedem Satz eine Leerzeile eingefügt.

Manche Programme setzen vor Beginn der eigentlichen Daten einen Dateikopf, der interne Informationen enthält, die für die Umwandlung nicht gebraucht werden. Falls die Länge dieses Kopfes bekannt ist, kann man ihn durch Angabe des Offsets vom Dateibeginn überspringen lassen. Ist nichts Näheres bekannt oder kein Kopf vorhanden, sollte man hier Null angeben.

Die Funktionsweise des Programmes im Detail interessiert an dieser Stelle sicher nicht sonderlich. Da das Listing gut kommentiert und nicht besonders schwierig ist, sollte man seine Funktionsweise bei Bedarf aber leicht erkennen können.

Das war bereits alles für diesmal. Für die nächste Ausgabe sind Tips und Hinweise zum Thema Rechnen mit Phoenix geplant.

ks/kuw

```
 0 ' ************************************************************************
 1 ' *     Umwandeln von Datensätzen in ein für Phoenix lesbares Format     *
 2 ' *                geschrieben 14.4.1991 von Klaus Schneider             *
 3 ' ************************************************************************
 4 '
 5 CLS '                               Bildschirm löschen
 6 INPUT "Offset vom Dateibeginn: ";Offs' Initialisierung überspringen
 7 INPUT "Anzahl der Felder: ";F'      Anzahl der Datenfelder einlesen
 8 '
 9 DIM Lf(F)'                          Feldlängen aller Datenfelder
10 FOR I=1 TO F'                       Schleife über alle Felder
11   INPUT "Feldlänge: ";Lf(I)'        Feldlänge einlesen
12   Sl=Sl+Lf(I)'                      Satzlänge bestimmen
13 NEXT I
14 '
15 P1$="\*.*"'                         Maske für beliebige Datei
16 CLS : PRINT CHR$(27);"f"'           Bildschirm löschen, Cursor aus
17 PRINT @(0,34);"Eingabedatei"'       Eingabetext für Fileselectbox
18 MOUSEON '                           Maus einschalten nicht vergessen!
19 FILESELECT (P1$,N1$,Ok)'            Name der Eingabedatei lesen
20 IF Ok=0 THEN END '                  Test auf Abbruch
21 P2$=P1$'                            Pfad kopieren
22 PRINT @(0,34);"Ausgabedatei"'       Eingabetext für Fileselectbox
23 FILESELECT (P2$,N2$,Ok)'            Name der Ausgabedatei lesen
24 IF Ok=0 THEN END '                  Test auf Abbruch
25 OPEN "I",1,FN Filename$(P1$,N1$)'   Eingabedatei mit vollem Namen öffnen
26 OPEN "O",2,FN Filename$(P2$,N2$)'   Ausgabedatei mit vollem Namen öffnen
27 L= LOF(1)'                          Länge der Eingabedatei bestimmen
28 '
29 Dummy$= INPUT$(Offs,1)'             Offset bei Eingabe überspringen
30 L=L-Offs'                           Offset von der Länge abziehen
31 WHILE L>=Sl'                        Datensatz lesen, falls komplett
32   FOR I=1 TO F'                     Schleife über alle Felder
33     PRINT #2, INPUT$(Lf(I),1)'      Datenfeld einlesen und schreiben
34   NEXT I
35   PRINT #2'                         Zusätzliche Leerzeile als Satz-Ende
36   L=L-Sl'                           Länge um Satzlänge vermindern
37 WEND
38 '
39 CLOSE '                             Beide Dateien schließen
40 END '                               und Programmende
41 '
42 ' *************** Die Funktion zum Ermitteln des Pfadnamens *************
43 '
44 DEF FN Filename$(P$,N$)'            Pfad und Name als Parameter
45   WHILE RIGHT$(P$,1)<>"\"'          Gesucht wird der Backslash
46     P$= LEFT$(P$, LEN(P$)-1)'       Letztes Zeichen entfernen
47   WEND
48 RETURN P$+N$'                       Kompletten Pfadnamen zurückgeben
```

Graustufen

auf dem Monochrommonitor

Im folgenden soll ein kleiner Trick vorgestellt werden, mit dem man auf dem Monochrommonitor neben schwarz und weiß auch noch einen 'echten' (damit meine ich einen nicht mit irgendwelchen schwarz-weiß Mustern erzeugten) Grauwert darstellen kann.

Der Trick ist an sich so einfach, daß es mich wundert, daß (meines Wissens) noch niemand darauf gekommen ist bzw. ihn zumindest nicht in einem Programm genutzt hat. (In meinem PD-Spiel 'Spaceball', einer Art Weltraumbasketball für ein bzw. zwei Spieler, sind nun jedenfalls solche Grautöne zu sehen.)

Theorie und...

Beim Spielen benötigt man im allgemeinen zur Erzeugung von flackerfreien Bewegungen zwei Bildschirmspeicher: Einen, der gerade auf dem Monitor dargestellt wird (der physikalische) und einen, in dem man im Hintergrund die Grafik aufbaut (der logische). Im Idealfall wechseln diese beiden Schirme mit der Bildfrequenz des Monitors (beim Monochrommonitor also 70 Hz) ihre Rollen, so daß ein ruckel- und flackerfreies Bild entsteht.

Bei der Programmierung von 'Spaceball', habe ich ebenfalls diese übliche Technik angewandt. Allerdings passierte mir bei den Grafikroutinen einmal ein kleines Mißgeschick, das dazu führte, daß einige Bestandteile der Grafik nur in einem der beiden Bildschirmspeicher erzeugt wurden und somit nur jedes zweite Mal ausgegeben wurden.

Die Folge war, daß die entsprechende Grafik leicht flackernd in einem Grauton zu sehen war! Das hat mich auf die Idee gebracht, diesen Effekt gezielt zu nutzen und das Spiel so zu programmieren, daß neben schwarz und weiß auch grau als 'Farbe' benutzt wird.

Damit wäre eigentlich schon das Wesentliche zu diesem Trick gesagt. Wie man diese Idee in einem Programm nutzt und was man an Einzelheiten zu beachten hat, soll an einem kleinen Maschinensprachprogramm erläutert werden.

... Praxis

Ich habe das Programm auf meinem Assembler, der auch als PD-Programm erhältlich ist, geschrieben. Eine Anpassung an andere Assembler ist wohl problemlos: Im wesentlichen müssen dafür hinter den Labels Doppelpunkte ergänzt werden. Bei dem Beispiel habe ich vor allem darauf Wert gelegt, daß es kurz ist und die entscheidenen Punkte der Grafikprogrammierung deutlich werden. Deshalb sollten Sie sich auch nicht daran stören, daß die Grafik etwas winterlich inspiriert ist, selbst wenn jetzt zum Zeitpunkt der Veröffentlichung womöglich schon der Sommer vor der Tür steht. Das Programm läßt jedenfalls weiße und graue Kästchen den Bildschirm herunterrieseln.

Anmerkungen

Die grobe Aufteilung des Listings: Zeilen 1-21: Initialisierungen, die am Anfang jedes Programmes notwendig sind: Eigenen Stapel festlegen, nicht benutzten Speicher freigeben. Zeilen 22-48: Initialisierung der beiden Bildschirmspeicher. Zeilen 49-85: Hauptschleife, die so lange läuft, bis eine Taste gedrückt wird. Zeilen 86-94: Alte Werte wiederherstellen. Zeilen 95-100: Datenbereiche.

Funktionsweise des Programmes: Wie oben schon angedeutet, benötigen wir zwei Bildschirmspeicher. Zum einen benutzen wir den aktuellen, schon vorhandenen (Zeilen 23- 25), zum anderen reservieren wir Speicher für einen zweiten Bildschirm (Z. 26-33). Da die Startadresse des Bildschirmspeichers ein Vielfaches von 256 Bytes sein muß, reicht es nicht, nur genau die benötigten 32000 Bytes zu reservieren, sondern man braucht etwas mehr Platz, um die Adresse aufrunden zu können.

Die Anfangsadressen der Bildschirmspeicher befinden sich danach in den Registern A3 und A4, und es werden nun beide Bildschirme schwarz gefüllt (Z. 35-38). Anschließend werden die Positionen der 200 Kästchen initialisiert (Z. 40-45). Die Division sorgt dafür, daß die Positionen im Bildschirmbereich liegen. Dadurch, daß jeweils das vorige Ergebnis mitberücksichtigt wird, entstehen 'Zufallswerte'.

Damit sind die Initialisierungen abgeschlossen, es geht in die Hauptschleife des Programmes. Diese besteht hauptsächlich aus dem Zeichnen der Kästchen (Z. 50-71) und dem Umschalten der Bildschirme (Z. 73-80). Zunächst wird die neue Position durch Aufaddieren von 80 bzw. 160, das entspricht ein bzw. zwei Bildschirmzeilen, ermittelt.

Anschließend erfolgt die Darstellung auf dem gerade jeweils nicht sichtbaren Schirm, dessen Adresse im Register A6 steht. Die Kästchen werden dabei nicht vollständig neu gezeichnet, sondern nur die untersten vier Zeilen gesetzt (Z. 63-66) und die oberen vier schwarz gemalt (Z. 67-70). Obwohl sich die Kästchen jeweils nur um maximal zwei Zeilen bewegen, reicht es nicht, auch nur je

zwei Zeilen neu darzustellen, da ja nur jedes zweite Mal auf denselben Bildschirm zugegriffen wird, sich die Kästchen zwischendurch also schon um vier Zeilen bewegt haben können!

Kästchen, die grau erscheinen sollen, werden nur jedes zweite Mal dargestellt, nämlich dann, wenn der logische Schirm die Adresse hat, auf die A4 zeigt (Z. 60-66).

Nach dem Zeichenvorgang werden die Adressen des logischen und des physikalischen Bildschirmspeichers miteinander vertauscht und dem Betriebssystem mitgeteilt (Z. 73-78). Der Aufruf von Vsync (Z. 79,80) ist nun ganz entscheidend. Er sorgt dafür, daß die Schleife im Programm mit der Bildfrequenz synchronisiert wird, indem das Betriebssystem einfach so lange wartet, bis der Monitor ein Bild vollständig aufgebaut hat.

Dann ändert das Betriebssystem automatisch die physikalische Bildschirmadresse auf den zuvor übergebenen Wert. Das Programm kann fortfahren und ein neues Bild in dem anderen Bildschirmspeicher aufbauen, während der vorherige logische Schirm angezeigt wird. Wurde mittlerweile eine Taste gedrückt (Z. 81-84), so wird die Hauptschleife verlassen. Vor dem Programmende müssen dann der reservierte Speicher wieder freigegeben (Z. 87,88) und die Bildschirmadresse auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt werden (Z. 90-93).

Obacht

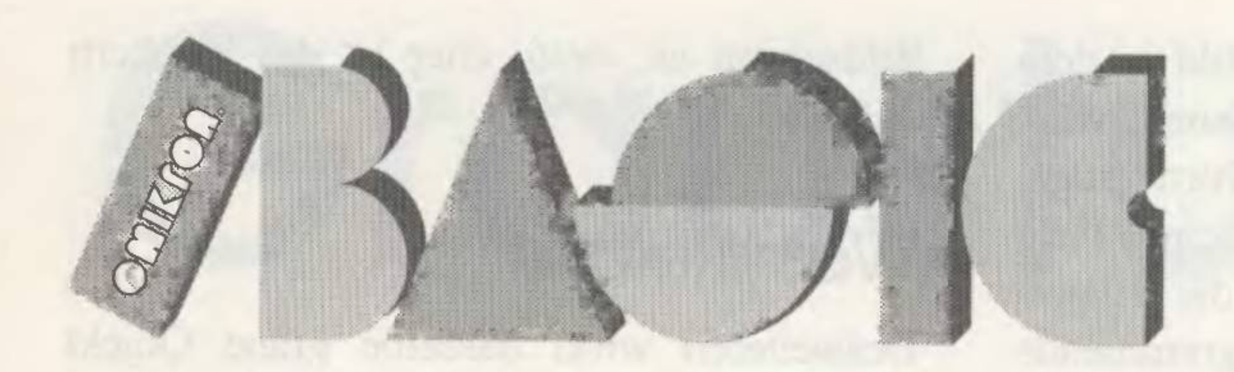
Abschließend noch ein paar Einschränkungen, bevor jetzt zuviel Begeisterung über die sich bietenden Möglichkeiten aufkommt: Die Grauwerte sind ja im Grunde nichts anderes als ein '35Hz-Flackern' zwischen schwarz und weiß. Ob dieses Flackern auffällt, hängt von folgenden Dingen ab: – je größer eine zusammenhängende Graufläche ist, je mehr graue Objekte insgesamt auf dem Bildschirm zu sehen sind, je stärker Helligkeit und Kontrast des Monitors eingestellt sind und je näher der Betrachter am Bildschirm ist, desto eher ist das Flackern zu sehen.

Was bleibt

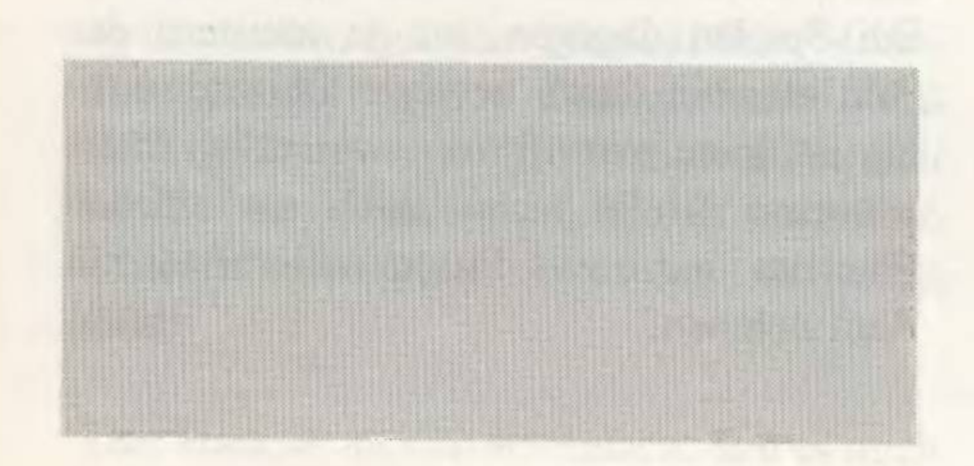
Desweiteren wirkt dasselbe graue Objekt vor einem weißen Hintergrund unruhiger als vor einem schwarzen. Bei den Monitoreinstellungen und der Entfernung zum Bildschirm orientiert man sich natürlich am besten an den Bedingungen, unter denen man auch sonst vorm Rechner sitzt. Bei der Wahl zwischen 'kunterbunt' und 'flackerfrei' muß man dann Kompromisse eingehen. So sollte man sich bei der Programmierung von Anwendungsprogrammen mit der 'neuen Farbe' im Sinne eines ruhigen Bildes lieber etwas zurückhalten.

Bei Spielen dagegen, wo ja meistens das Bild ohnehin durch bewegte Objekte unruhig ist, kann man für eine wesentlich interessantere Grafik sicher auch ein bißchen Flackern und etwas Programmierarbeit in Kauf nehmen. ek/md

```
1    **********************************************************
2    Grau auf dem Monochrommonitor
3    12/90 von Eckhard Kruse
4    Reichenbergweg 7, 3302 Cremlingen-Weddel
5    **********************************************************
6    start       move.l a7,a5
7                lea stack+400,a7      ; Stapel initialisieren
8                move.l 4(a5),a5
9                move.l 12(a5),d0
10               add.l 20(a5),d0
11               add.l 28(a5),d0
12               add.l #$100,d0
13               move.l d0,-(a7)
14               pea(a5)
15               clr -(a7)
16               move #74,-(a7)        ; Speicher freigeben
17               trap #1               ; GEMDOS: Mshrink
18               lea 12(a7),a7
19               bsr.s main            ; Hauptprogramm aufrufen  clr.l -(a7)
20               trap #1               ; Programm beenden
21   ********************** Hauptprogramm **********************
22   main        move #3,-(a7)         ; Bildschirmadr. ermitteln
23               trap #14              ; XBIOS: Logbase
24               move.l d0,a3
25               move.l #32254,-(a7)   ; Speicher fuer 2.Schirm
26               move #72,-(a7)
27               trap #1               ; GEMDOS: Malloc
28               addq #8,a7
29               move.l d0,-(a7)       ; Adr. fuer MFREE merken
30               add.l #254,d0         ; auf 256-Byte-Grenze
31               clr.b d0              ; aufrunden
32               move.l d0,a4
33   ;
34               move #31999,d0        ; beide Bildschirme
35   fill_loop   st 0(a3,d0.w)         ; fuellen
36               st 0(a4,d0.w)
37               dbra d0,fill_loop
38   ;
39               lea punkte(pc),a0     ; 200 Punkte initialisieren
40               move #199,d1
41   init_pkte   divu #31119,d0        ; Pseudo-Zufallsfkt.
42               swap d0               ; Rest der Division
43               move d0,(a0)+         ; ist die Punkt-Position
44               dbra d1,init_pkte
45   ;
46               move.l a3,a5          ; Bildschirm 1
47               move.l a4,a6          ; Bildschirm 2
48   *************** Hauptschleife des Programms ***************
49   loop        lea punkte(pc),a0
50               move #199,d0          ; Schleife fuer 200 Punkte
51               moveq #80,d2          ; Punkt-Geschwindigkeit
52   pkte_loop   eori #240,d2          ; Geschw.wechsel 80<->160
53               move.l d2,d1
54               add (a0),d1           ; Punkt nach unten bewegen
55               divu #31121,d1
56               swap d1
57               move d1,(a0)+
58               lea 0(a6,d1.w),a1     ; logische Schirm-adr
59               btst #2,d0            ; jeden zweiten
60               bne.s pkt_draw        ; Punkt weiss
61               cmpa.l a4,a6          ; Punkt grau
62   pkt_draw    seq 640(a1)           ; Punkt darstellen
63               seq 720(a1)
64               seq 800(a1)
65               seq 880(a1)
66               st (a1)
67               st 80(a1)
68               st 160(a1)
69               st 240(a1)
70               dbra d0,pkte_loop
71   ;
72               exg a5,a6             ; Schirm-Adrs vertauschen
73               move #-1,-(a7)
74               pea (a5)              ; physikalischer Schirm
75               pea (a6)              ; logischer Schirm
76               move #5,-(a7)
77               trap #14              ; XBIOS: Setscreen
78               move #37,-(a7)
79               trap #14              ; XBIOS: Vsync
80               move #11,-(a7)        ; Test, ob Taste
81               trap #1               ; GEMDOS: Cconis
82               lea 16(a7),a7
83               tst d0                ; keine Taste gedrueckt?
84               beq.s loop            ; dann weitermachen
85   ;
86               move #73,-(a7)        ; Speicher freigeben
87               trap #1               ; GEMDOS: Mfree
88               move #-1,-(a7)
89               pea (a3)              ; alten Schirm setzen
90               pea (a3)
91               move #5,-(a7)
92               trap #14              ; XBIOS: Setscreen
93               lea 18(a7),a7
94               rts
95   **** initialisierter Datenbereich (wird nicht benutzt) ****
96               .DATA
97   ************** uninitialisierter Datenbereich **************
98               .BSS
99   stack       ds.l 100
100  punkte      ds 200; Platz fuer 200 Punkte
```



Programmieren in Omikron.Basic



Schwarz-Weiß ist out, Graustufen sind in. Wir zeigen Ihnen, wie's in OMIKRON.Basic richtig gemacht wird.

In dieser Folge unserer Reihe über das Programmieren in Omikron.BASIC wollen wir Ihnen ein Verfahren zur Verbesserung von Grafik-Ausgaben vorstellen. Das sogenannte 'Dithering' erlaubt es dem Programmierer, mehr Farben oder Graustufen zu verwenden, als tatsächlich vorhanden sind.

Insbesondere bei der Schwarz/Weiß-Darstellung im hochauflösenden Grafikmodus des Atari ist eine Darstellung von Flächen nicht ganz so trivial. Ohne Einsatz eines Musters kann man nur schwarze und weiße Einfärbungen vornehmen. Wie eben schon angedeutet, behilft man sich, indem aus Bildpunkten (Pixeln) der beiden Farben Muster zusammengestellt werden. Wenn diese ausreichend fein sind, erhält man den Eindruck eines Grauwertes, wie etwa beim grauen Hintergrund des Desktop. Sieht man genauer hin, stellt man fest, daß er sich aus schwarzen und weißen Punkten in regelmäßiger Anordnung zusammensetzt.

Was ist Dithering?

Allen Graurastern ist gemeinsam, daß die Punkte gleichmäßig angeordnet sind. Außerdem ist die Zahl der Raster stark eingeschränkt, das GEM verfügt nur über acht verschiedene. Allerdings gibt es noch zahlreiche Muster, die als solche erscheinen und nicht den Eindruck einer mehr oder weniger grauen Fläche vermitteln.

Im Gegensatz zur starren Ordnung in einem Raster lassen sich Pixel auch zufällig anordnen. Damit dabei mehr als nur eine wirre Wolke von Punkten entsteht, sollte man die Zufälligkeit aber nicht übertreiben.

Der Gedanke beim Dithering ist nun, daß man so tut, als ob man beliebig viele Helligkeitwerte (oder Graustufen) zur Verfügung hätte. In unserem Fall soll der Schwärzungsgrad in Prozent angegeben werden. '0%' steht also für Weiß, '100%' für Schwarz. Da diese Festlegung für jeden Punkt eines Bildes gemacht werden muß, ist das Verfahren recht aufwendig.

Wie man weiße und schwarze Pixel setzt, ist bekannt und außerdem einfach zu realisieren, denn über diese beiden Farben verfügt der Rechner sowieso. Was aber ist mit Grauwerten von beispielsweise 42%, die es ja auch geben soll? Hier kommt nun die Wahrscheinlichkeit ins Spiel. Doch keine Angst, es wird nicht allzu mathematisch.

Ein Grauwert von 42% kann auch so interpretiert werden, daß man sagt, von 100 Punkten sollen 42 schwarz und 58 weiß sein. Bemüht man einen Zufallsgenerator, dann ist es nicht schwer, die Wahrscheinlichkeit für jedes Pixel getrennt auszurechnen. Indem man das tut, wird im Schnitt, also bei der (theoretischen) Betrachtung von sehr vielen Punkten, die Vorgabe erreicht, daß 42% aller Punkte schwarz sind.

In Omikron.BASIC ist das Ausrechnen der Wahrscheinlichkeit mit der RND-Funktion ein Kinderspiel. Die Befehlszeile

```
IF RND(100)<42 THEN DRAW X,Y
```

zeichnet an der Stelle (X;Y) auf dem Bildschirm einen Punkt mit der Wahrscheinlichkeit 42%. Natürlich gibt es für das Pixel nur die Möglichkeit, schwarz oder weiß zu sein. Offensichtlich ist also das Dithern einzelner Punkte nicht sonderlich sinnvoll, sondern das Verfahren ist nur für Flächen nutzbringend einsetzbar.

Eine Verallgemeinerung

Bislang haben wir das Dithering nur für Schwarz/Weiß-Bilder und einzelne Punkte erklärt. Eine Erweiterung auf Grauraster oder Farben ist ohne weiteres möglich. Man hat dann nicht nur zwei Abstufungen, zwi-

schen denen unterschieden werden muß, sondern mehrere. Diese müssen in dem relativ einfachen Fall, der betrachtet wird, den gleichen 'Abstand' haben. Das soll heißen, es gibt beispielsweise fertige Grauraster für 0%, 25%, 50%, 75% und 100%. Es sind jedoch nicht alle Aufteilungen sinnvoll – wie z.B. 0%, 25%, 50%, 100%. Es ist zwar auch damit ein Dithering möglich, aber das Programm würde zu kompliziert. Außerdem entspricht die Aufteilung der Raster beim ST dieser Anforderung, so daß sie eigentlich keine echte Einschränkung ist.

Statt Graurastern kann man auch Farben verwenden. Dabei entfällt die Einschränkung mit dem gleichen Abstand, da man auch Verläufe zwischen beliebigen Farben berechnen möchte. Für gleichmäßige Übergänge sind gleiche Abstände hingegen unerläßlich.

Reines Punkt-Dithering:

Dithering mit Graustufen:

Abb. 1: Dithering nur mit Punkten (oben) und mit Graustufen (unten)

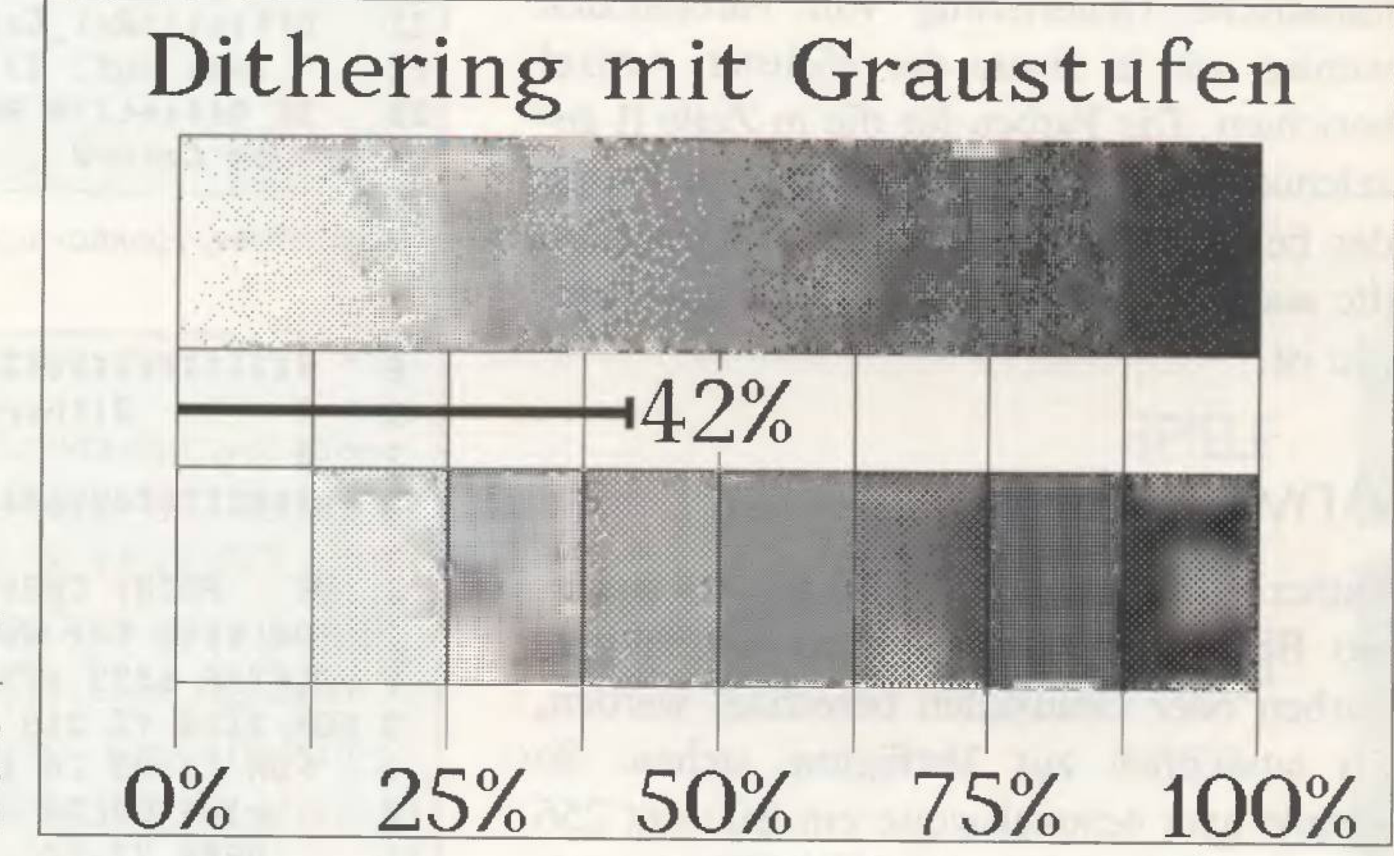


Abb. 2: Ursprüngliche (unten) und durch Dithering erzeugte Graustufen (oben)

Zur Programmierung

In Abb. 1 sehen Sie im oberen Teil einen Grauwertverlauf von 0% bis 100% über 640 Bildschirmpunkte verteilt, der mit dem in Listing 1 gezeigten Programm erstellt wurde.

Nach dem Löschen des Bildschirms und des Cursors in Zeile 5 wird die Umrahmung des zu dithernden Bereiches gezeichnet. Die beiden verschachtelten Schleifen dienen zum Erzeugen der Koordinaten der Punkte (ab Zeile 7). In Zeile 10 wird die Dither-Funktion aufgerufen. Sie erhält als Parameter die Nummer der Farbe für 0% sowie für 100% Schwärzungsgrad. Hier sind 0 (Weiß) und 1 (Schwarz) angegeben. Der dritte Parameter bestimmt den Grad der Schwärzung in Prozent. Er wird aus der X-Koordinate berechnet (0/6.4=0, 640/6.4=100). Wenn als Ergebnis des Funktionsaufrufes die 1 zurückgegeben wird, zeichnet das Programm einen Punkt, andernfalls nicht, denn der Bildschirm ist ja bereits weiß.

Wesentlich interessanter als der erste Teil ist die Dither-Funktion, die Sie ab Zeile 17 finden. Der minimale und der maximale Farb- oder Grauwert wird in den Variablen Min_C% und Max_C% übernommen, der Helligkeitswert in Value!. Die drei lokalen Variablen werden in der folgenden Zeile deklariert. Der in Zeile 19 berechnete relative Farbwert (Rel_Color%L) stellt die Umsetzung der Prozentangabe (Value!) auf den um den Faktor 100 vergrößerten Bereich der möglichen Werte dar, wobei jedoch von 0 an gerechnet wird. Für den Fall, daß sich Min_C% und Max_C% nur, wie in diesem Fall, um eins unterscheiden, ist Rel_Color% lediglich der ganzzahlige Anteil der Prozentangabe. Ist der Unterschied hingegen zwei, dann wird der Wert verdoppelt, bei drei verdreifacht und so weiter.

In Zeile 20 wird der echte Farb- oder Grauwert ermittelt, den der Punkt hätte, wenn kein Dithering verwendet würde. Er entspricht den in Bild 2 unten gezeigten Rastern. Die echte Graustufe wird ermittelt, indem der relative Grauwert durch 100 (die maximal mögliche Prozentzahl) geteilt und zusätzlich die Nummer der minimalen Farbe/Graustufe addiert wird. Die Variable Offset% gibt den Rest der Division an und entspricht damit dem 'Abstand' zur nächsten Stufe (Zeile 21). Er liegt im Bereich von 0 bis 99. Zugleich kann man den Wert von Offset wieder als Wahrscheinlichkeit interpretieren, und zwar dafür, daß Color% erhöht und damit die nächste Stufe erreicht wird. In Zeile 23 stellen wir zunächst fest, ob eine Graustufe exakt erreicht ist, der Offset also gerade Null ist. In diesem Fall wird Color% keinesfalls erhöht. Ansonsten findet die Inkrementierung statt, wenn der durch RND(100) ermittelte Zufallswert kleiner oder gleich dem Offset-Wert ist. Dies entspricht exakt dem oben beschriebenen Verfahren für nur zwei Farben, denn es wird an dieser Stelle nur zwischen Color% und Color%+1 unterschieden.

Grauraster und Farbe

Bei Verwendung von Graumustern oder Farbe braucht die Dither-Funktion dank ihres universellen Aufbaus nicht verändert zu werden.

Das Dithering mit Graustufen wird in Listing 2 gezeigt. Die Dither-Funktion aus Listing 1 ist nicht nochmals abgedruckt, Sie müssen Sie also von Hand ergänzen. Gegenüber dem ersten Programm hat sich nicht sehr viel geändert. Das Ergebnis der Dither-Funktion wird allerdings hier in der Variablen Index% abgelegt (Zeile 10), da es an zwei Stellen benötigt wird. In der folgenden Zeile muß überprüft werden, ob überhaupt ein Muster zu zeichnen, oder ob der Index Null ist, was für eine weiße Fläche steht, die auch hier wieder durch Nicht-Zeichnen erreicht wird. Das ist erforderlich, weil das weiße Füllmuster leider

nicht in einer Reihe mit den Graurastern liegt. Die beiden nächsten Zeilen dienen dann der Einstellung des Füllstiles und der Ausgabe des jeweiligen Rechtecks.

In Listing 3 wird das Dithern in Farbe demonstriert. Die in Zeile 7 definierte Palette erzeugt einen grauen Hintergrund, eine weiße Schrift und in den VDI- Farben 2 bis 15 einen Farbverlauf von Weiß über Blau nach Schwarz. Die durcheinander gewürfelte Anordnung der Farbdefinitionen ergibt sich aus dem Unterschied zwischen den von Omikron.BASIC beim PALETTE-Befehl verwendeten Hardware-Farben und der Farbzuordnung des GEM-VDI. Über die automatische Generierung von Farbpaletten werden wir in einem der nächsten Artikel berichten. Die Farben für die in Zeile 11 gezeichneten Punkte werden in Zeile 10 mit der bekannten Dither-Funktion ausgewählt, die auch bei diesem Listing noch zu ergänzen ist.

Anwendungen

Dithering kann man überall dort verwenden, wo Bilder mit einer höheren Anzahl von Farben oder Graustufen berechnet werden, als tatsächlich zur Verfügung stehen. So könnte man beispielsweise ein Bild mit 256 Graustufen berechnen und die Daten in einem Byte-Array unterbringen. Diese werden dann mittels Dithering auf den Bildschirm gebracht. Auch die Umwandlung von Farbin Monochrombilder ist auf diese Weise möglich, wenn man die Helligkeitswerte der einzelnen Farben kennt.

Ergänzungen

Eine Verbessung des Verfahrens kann man leicht erzielen, wenn man nicht jeden Punkt für sich betrachtet, sondern auch dessen Umgebung, soweit sie bereits gezeichnet ist. Wenn man ein Bild durch Dithern erzeugt, indem man von oben nach unten und von links nach rechts die Pixel auf den Bildschirm bringt, dann haben alle Punkte – bis auf die in der obersten Zeile und in der linken Spalte – bereits links und oben je einen Nachbarn.

Da dieser durch Dithering entstanden ist, wurde in den meisten Fällen ein mehr oder weniger großer Fehler zwischen dem gewünschten und dem tatsächlichen Wert in Kauf genommen. Im Falle der Schwarz/Weiß-Darstellung ist ein Pixel mit einem Schwärzungsgrad von 42% mit einem Fehler von 0.42 behaftet, wenn es weiß gezeichnet wird, und mit einem Fehler von 0.58, falls es geschwärzt wurde. Diese Ungenauigkeit kann man nun beim nächsten Pixel auf irgendeine Weise berücksichtigen. Beispielsweise kann man die beiden Fehler (den von oben und den von links) addieren und mit einem Gewichtungsfaktor zur Wahrscheinlichkeit für den neuen Punkt addieren beziehungsweise davon abziehen.

Wir wollen uns hier mit diesem kurzen Ausblick begnügen, da eine eingehende Diskussion den Rahmen des Artikels bei weitem sprengen würde. ks/ost/kuw

```
' ************************************************************************
' *                         Reines Punkt-Dithering                       *
' *                von Klaus Schneider und Oliver Steinmeier             *
' ************************************************************************
'
CLS : PRINT CHR$(27);"f"'                        Bildschirm löschen, Cursor aus
BOX 0,99,640,103'                                Umrandung zeichnen
FOR X%=0 TO 639'                                 Schleife über alle Spalten
  FOR Y%=100 TO 200'                               Schleife über 101 Zeilen
    ' Punkt nur zeichnen, wenn Dithering Farbe 1 liefert
    IF FN Dither%(0,1,X%/6.4)=1 THEN DRAW X%,Y%
  NEXT Y%
NEXT X%
END
'
' ************************ Die Dither-Funktion ************************
'
DEF FN Dither%(Min_C%,Max_C%,Value!)'
  LOCAL Color%,Rel_Color%L,Offset%'              Lokale Variablen
  Rel_Color%L=Value!*(Max_C%-Min_C%)'            Relative Farbe bestimmen
  Color%=(Rel_Color%L\100)+Min_C%'               Absoluter Farbwert
  Offset%=Rel_Color%L MOD 100'                   Offset zur nächsten Farbe
  ' Test auf: 1) keine Farbe direkt erreicht, 2) Wahrscheinlichkeit gegeben
  IF Offset%>0 AND RND(100)<=Offset% THEN Color%=Color%+1
RETURN Color%
```

Listing 1: Dither-Funktion und Punkt-Dithering

```
 0 ' ************************************************************************
 1 ' *          Dithering mit Farbverlauf von Weiß nach Schwarz über Blau    *
 2 ' *                von Klaus Schneider und Oliver Steinmeier             *
 3 ' ************************************************************************
 4 '
 5 CLS : PRINT CHR$(27);"f"'                        Bildschirm löschen, Cursor aus
 6 ' Palette für den Farbübergang von Weiß nach Schwarz über Blau definieren
 7 PALETTE $333,$777,$667,$337,$557,$227,$447,7,6,5,4,1,3,0,2,$777
 8 FOR X%=0 TO 319'                                 Schleife über alle Spalten
 9   FOR Y%=50 TO 100'                              Schleife über 51 Zeilen
10     LINE COLOR =FN Dither%(2,15,X%/3.2)'         Farbe mit Dithering setzen
11     DRAW X%,Y%'                                  Punkt zeichnen
12   NEXT Y%
13 NEXT X%
14 END
```

Listing 3: Dithering in Farbe (die Dither-Funktion ist zu ergänzen)

```
' ************************************************************************
' *                         Dithering mit Graustufen                     *
' *                von Klaus Schneider und Oliver Steinmeier             *
' ************************************************************************
'
CLS : PRINT CHR$(27);"f"'                        Bildschirm löschen, Cursor aus
BOX 0,99,640,104'                                Umrandung zeichnen
OUTLINE OFF '                                    Flächen ohne Rahmen zeichnen
FOR X%=0 TO 639 STEP 3'                          Schleife über Spalten
  FOR Y%=100 TO 200 STEP 3'                      Schleife über Zeilen
    Index%=FN Dither%(0,8,X%/6.4)'               Dithering durchführen
    IF Index%>0 THEN                             Test auf Index für Graustufe
      FILL STYLE =2,Index%'                      Musterindex festlegen
      PBOX X%,Y%,3,3'                            Flächenstück zeichnen
    ENDIF
  NEXT Y%
NEXT X%
END
```

Listing 2: Dithering mit Graustufen (die Dither-Funktion ist zu ergänzen)

press here pull off and read

Wie gewohnt finden Sie im folgenden Teil des Atari PD Journals die aktuelle Ergänzung zu Ihrer Sammlung ausführlicher Tests und Beschreibungen der wichtigsten PD-Programme. Für alle, die unseren KATALOG noch nicht kennen, möchten wir das Konzept noch einmal kurz vorstellen.

Zahlreiche verschiedene Anbieter mit jeweils eigenen Bezeichnungen und Numerierungen ihrer Disketten machen es dem Anwender immer schwerer, die Übersicht im Bereich der Public Domain Software zu behalten. Allzuoft tauchen die gleichen Programme an mehreren Stellen zur gleichen Zeit auf, zudem noch teilweise in alten Versionen, die schon lange überholt sind.

Dazu kommt, daß die Beschreibungen, anhand derer Sie letztendlich ein Programm auswählen, meist äußerst kurz und nichtssagend sind. Schließlich sind die meisten Listen, die Sie bekommen können, nach Diskettennummern sortiert, was eine Suche nach einem Programm zu einem speziellen Themengebiet nochmals unnötig erschwert.

Um Ihnen als Anwender aus dieser mißlichen Lage zu helfen, haben wir den KATALOG geschaffen. Unterteilt in neun Kategorien finden Sie hier regelmäßig umfangreiche Beschreibungen ausgewählter PD-Programme.

Diesen Teil der Zeitung können Sie dank der Plazierung in der Heftmitte mühelos heraustrennen und in einem Ordner nach Kategorien sortiert abheften. So entsteht nach und nach ein umfassendes Nachschlagewerk, in dem Sie ohne langes Suchen genau das Programm finden werden, das Sie gerade benötigen.

Doch das ist noch nicht alles. Am Ende eines jeden Tests haben wir für Sie die wichtigsten Informationen zu dem besprochenen Programm zusammengestellt. Dort finden Sie auch die Nummer der Diskette und einen Hinweis, von welchem PD-Anbieter diese Diskette zu beziehen ist. Sollte Ihnen die Bestellung bei verschiedenen Firmen aber zu mühsam sein, so können Sie selbstverständlich alle Disketten auch direkt von uns beziehen. Alle weiteren Details dazu erfahren Sie auf der letzten Seite.

Neun Kategorien

Wir haben uns bemüht, die Masse der PD-Programme in neun begrifflich klar abgegrenzte Kategorien einzuteilen. Wenn Sie nun ein Programm suchen und sich in Grenzfällen nicht sicher sind, in welche Kategorie es gehört, so werfen Sie einen Blick in die folgende Aufstellung, die – ohne Anspruch auf absolute Vollständigkeit – eine genauere Definition jeder einzelnen Kategorie liefert:

1 SPIELE: Adventures und Lösungshinweise. Alle Arten von Spielsoftware. Utilities zu Spielprogrammen.

2 UTILITIES: Mausbeschleuniger. Bildschirmschoner. Virentester. Texteditoren. Command Line Interfaces (CLIs). Kontrollfelder. Neue Benutzer-Oberflächen und Shells. Monochrom- und Farbemulatoren. Anzeigen von Text und Grafiken. Uhrzeit stellen. Tastatur-Reset. Informationen über Systemzustand oder -konfiguration. Taschenrechner. Auswahl von mehr als sechs Accessories. Slowdown. 50/60 Hz. Codieren von Texten. Tastaturbelegung ändern. Archivierungs- und Komprimierungsprogramme für Dateien oder ganze Disketten (ARC usw.)

3 DRUCKPROGRAMME: Etiketten und Diskettenlabels bedrucken. Formulare ausfüllen. Hardcopies. Zeichensatzeditoren für Drucker. Listings formatiert drucken. Drucker initialisieren. Druckerspooler.

4 DISKUTILITIES: Disketten-Monitore. Disk-Editoren. Kopierprogramme. Harddisk-Optimizer. Formatierungsprogramme. Harddisk-Backup. Boot-Auswahl. Filecopy. RAM-Disks. Cache-Programme. Lesen von Fremdformaten. Disk-Konvertierungssoftware. File-Selector-Box. Directory-Lister. Hilfen zum Finden von Dateien. Löschen von Dateien oder Directories. Restaurieren und Anzeigen von Dateien. AUTO-Copy.

5 PROGRAMMIERSPRACHEN: Compiler und Interpreter für alle denkbaren Programmiersprachen. Linker. Cross-Referenz-Utilities. Debugger. Funktionsbibliotheken. Batchprozessoren. Shells für bestimme Sprachen.

6 ANWENDUNGEN: Textverarbeitung. Tabellenkalkulation. Datenbanken. Buchhaltung. Fakturierung. Verwaltung von Adressen, Sammlungen und sonstigen Daten. Erstellen von Tabellen und Geschäftsgrafiken. Fremdsprachentrainer. Haushaltsbuchführung. Terminkalender. Astrologie. DFÜ-Software.

7 GRAFIK: Mal- und Zeichenprogramme. Clip Art. Zeichensätze. Sprite-Editoren. Fraktale. Ray-Tracing. Bildverarbeitung. Grafik-Demos. Bildersammlungen. Digitizer- und Scanner-Software. 3D-Animationen. Editoren für Zeichensätze. Konvertieren von Bildformaten. 3D-Objekte und 3D-Editoren. Packen und Anzeigen von Bildern.

8 TECHNIK & WISSENSCHAFT: CAD-Programme. Astronomie. Kurvenplotter. Statistik. Hilfs- und Lernprogramme für die Chemie. Mathematische Gleichungen aus der Linearen Algebra und der Analysis. Schaltpläne erstellen. Simulatoren für analoge oder digitale Schaltungen. Life-Generatoren. Meß- und Regelungstechnik. Physik. Elektronik. Geometrie.

9 MUSIK: Sound-Editoren. Notendruckprogramme. Musik-Übungsprogramme. Sequenzer. Sound-Digitizer. Sampler.

Sechs Kennbuchstaben

Die Herkunft beziehungsweise die Art einer Public Domain Diskette können Sie dem Kennbuchstaben vor der Diskettennummer entnehmen. Momentan finden die folgenden Buchstaben Verwendung:

D – Demo-Schiene

Unter dem Kennbuchstaben D bieten wir Ihnen Demoversionen kommerzieller Programme an. Bevor Sie also einige Hundert Mark in den Kauf eines kommerziellen Programms investieren, können Sie in aller Ruhe zu Hause die Demoversion testen und sich dann für oder gegen das jeweilige Programm entscheiden.

J – Atari PD Journal

Mit J bezeichnete Disketten enthalten speziell von uns ausgesuchte PD-Software, die bisher noch in keiner anderen Schiene veröffentlicht wurde. Besonders gerne sehen wir es, wenn Sie uns Public Domain Programme, die Sie geschrieben haben und nun anderen Anwendern zur Verfügung stellen möchten, zur Erstveröffentlichung anbieten. Und das kann sich auch für Sie bezahlt machen: Viermal im Jahr – am Ende jeder Jahreszeit – wählt eine fachkundige Jury das Programm der Saison aus allen Einsendungen aus. Der Autor des Sieger-Programmes erhält die stattliche Summe von DM 333,33 als Prämie.

M – MS-DOS

Wenn Sie auch für Ihren MS-DOS Emulator – sei es PC-ditto oder PC-SPEED – Public Domain Software suchen, so sollten Sie in Zukunft besonders auf den Kennbuchstaben M achten. Hier haben wir für Sie speziell MS-DOS Software getestet, die auf den beiden Emulatoren funktioniert.

P – PD-Pool

Diese Schiene wurde von einem Zusammenschluß einiger PD-Anbieter erstellt. Monatlich erscheinen hier seit Mitte 89 jeweils zehn neue PD-Disketten (deren Numerierung bei 2000 beginnt), die wir Ihnen auch in der Newscorner immer kurz vorstellen. Weitere Informationen und die Adressen der Anbieter können Sie den Anzeigen in diversen Zeitschriften zum Atari ST entnehmen.

S – ST Computer

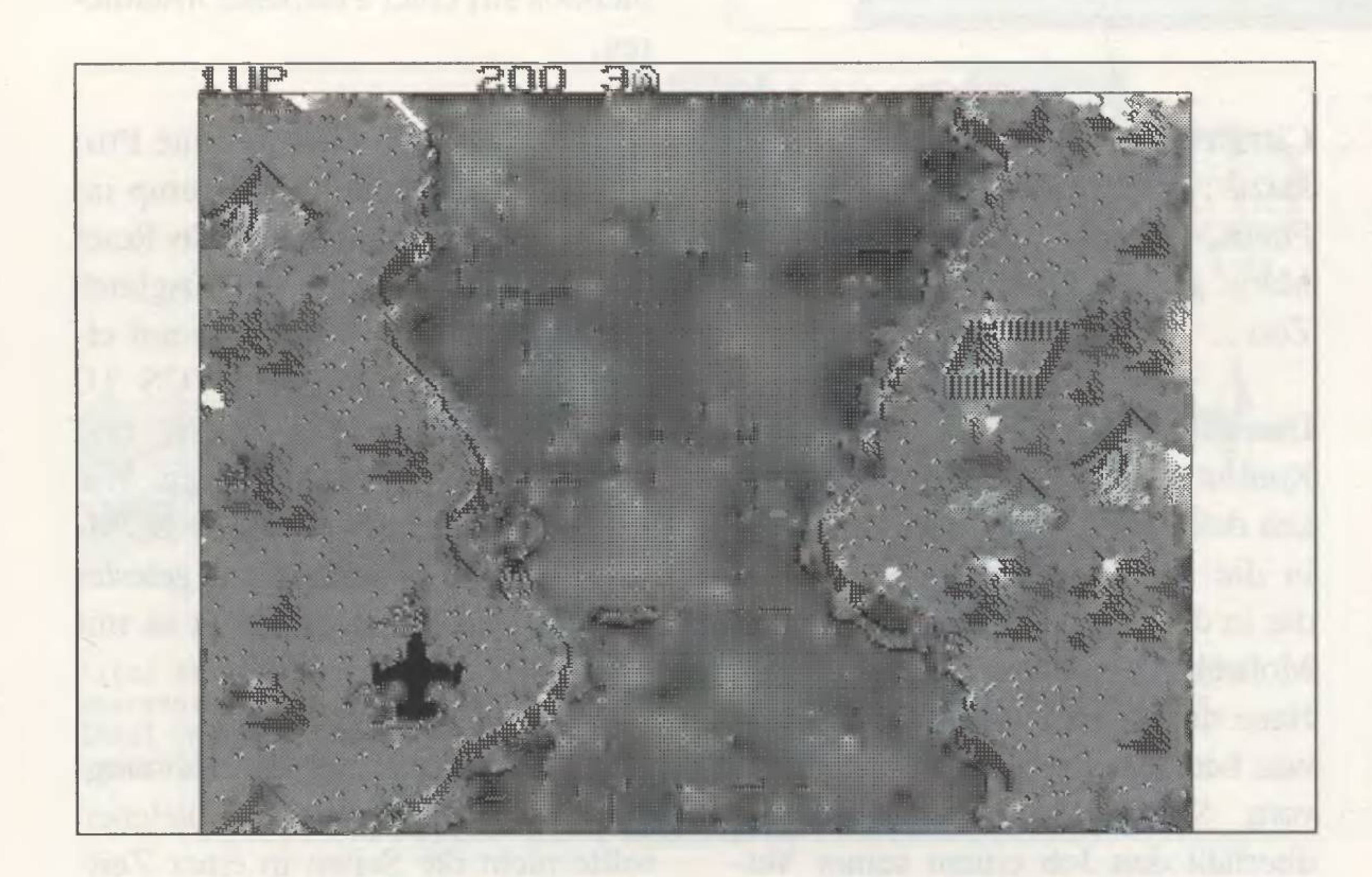
Die Disketten der weit verbreiteten Public Domain Sammlung aus der Fachzeitschrift ST Computer finden Sie unter dem Buchstaben S in unserem Katalog.

V – ST Vision

Der gleichnamige Userclub aus dem Rhein-Main-Gebiet verfügt über eine recht umfangreiche Public Domain Sammlung, aus der wir Programme unter dem Kennbuchstaben V vorstellen. Zahlreiche Sound- und Grafikdemos sowie viel amerikanische PD-Software machen diese Sammlung interessant.

REISOFT PD-SERIE

Disk 1: Die guten alten Zeiten



Seit es Computer mit der Motorola 68000 CPU auch für das traute Heim gibt, haben sich die Softwareanbieter viele mehr oder weniger gute Gedanken gemacht, um deren Leistungspotential auszuschöpfen. Auch im Spielesektor ist diese Wende deutlich sichtbar: fantastische Grafiken, Effekte und Geschwindigkeiten und immer komplexere Spielideen.

Die Frage ist, ob auch alle mit diesem neuen Trend glücklich sind!? Einer zumindest ist es nicht: der Autor der vorliegenden Spielprogramme. Hier soll nicht ein einzelnes PD-Spiel vorgestellt werden sondern gleich drei, die sich alle auf einer Diskette befinden.

Alle Spiele haben etwas gemeinsam: Ihre Vorbilder stammen aus den guten, alten Zeiten, als C64 und XL/XE noch häufiger ihren Dienst verrichteten. Die Spiele sind unkompliziert, schnell zu durchschauen und bieten trotzdem einigen Spielspaß.

River of no Return

Sagt Ihnen River Raid etwas? Das war ein Spiel von Activision, das es sogar für das Spielsytem VCS 2600 gab. River of no Return (RONR) ist ähnlich gemacht. Sie fliegen in einem Jet einen Fluß hinauf und müssen einerseits Ertrinkende vor dem Selbigen retten, andererseits alle möglichen 'feindlichen Kräfte' abschießen. Dazu gehören Panzer, Ballons, Jets, Schiffe, Hubschrauber usw. Kollisionen mit ihnen führen zum Verlust eines Flugzeugs. Punkte gibt es zum Glück nicht für das Abschießen der Feinde, sondern nur für das Retten der Ertrinkenden.

Der Fluß mündet nach einiger Zeit ins Meer, wo ein stark bewaffneter Flugzeugträger wartet. Hier muß geballert werden, was der Jet hergibt. Wer diese Sequenz übersteht, beginnt wieder von vorn. Das war bereits die ganze Handlung.

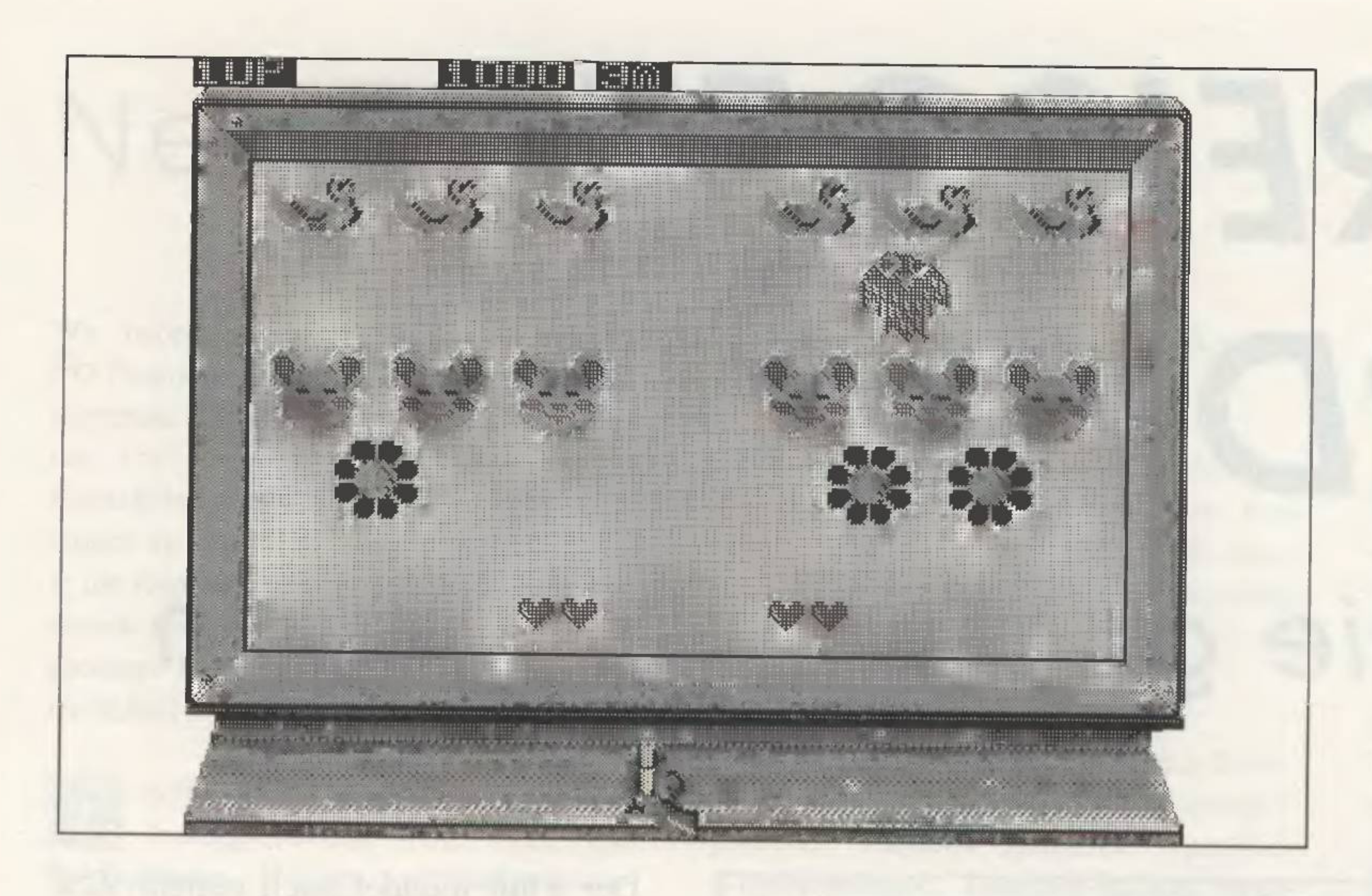
2-Spieler-Option

Interessant an RONR ist, das sich jederzeit während des Spiels ein zweiter Mitspieler einschalten kann, indem er einfach einen zweiten Joystick betätigt. Man kann den Jet über den gesamten Bildausschnitt bewegen, sollte aber vorsichtig sein, wenn man am oberen Rand fliegt, da man die Gegner erst spät erkennt. Kleine Schwachpunkte des Spiels sind das etwas ruckelige Horizontal-Scrolling sowie das kleine Spielfeld.

Zugegeben: Man kann über Sinn und Unsinn, Gefahren etc. in Bezug auf Ballerspiele diskutieren, aber die meisten werden so oder so eine feste Meinung haben. Wer nichts gegen dieses Spielgenre hat, ist hier gut bedient; allen anderen sei gesagt, daß die beiden anderen Spiele des Trios friedfertiger sind.

Shooting Carnival

Beim zweiten Spiel wird zwar auch geschossen, die Handlung ist jedoch nicht kriegerisch, denn es dreht sich um eine Schießbuden-Simulation. Auch hier gibt es einen Uralt-Vorfahren: Shooting Arcade.



Der Spieler bedient eine Pistole, die sich am unteren Bildschirmrand befindet und mit dem Joystick in der Horizontalen bewegt werden kann. Mit ihr muß man alle möglichen Dinge abschießen, die sich teilweise auch horizontal bewegen. Dafür gibt's Punkte. Es handelt sich hierbei um die üblichen Gegenstände, die man auch in jeder echten Schießbude finden kann: Blumen, Herzen und verschiedene Figuren. Einige davon werfen ab und zu mit Gegenständen auf die Pistole. Wird sie getroffen, verliert man eine der drei zur Verfügung stehenden Pistolen.

Insgesamt gibt es acht Buden, die alle nacheinander durchlaufen werden. Um in die nächste Bude zu gelangen, muß man nicht alle Objekte treffen sondern eine gewisse Zeit durchhalten. Natürlich sollten möglichst viele Punkte gesammelt werden. Shooting Carnival besitzt übrigens die gleiche Zwei-Spieler-Option wie RONR. Beide wurden mit dem Shoot'em Up Construction Kit programmiert. Deswegen benötigen sie ein Ladeprogramm, das sich ebenfalls auf der Diskette befindet.

Rabbit Jump

Das letzte Spiel der Sammlung ist ein Nachkomme des legendären Clowns and Balloons. Wer erinnert sich nicht an das Steckmodul für den C64?! Bei Rabbit Jump wurden die Ballons durch Karotten und die Clowns durch einen Hasen ersetzt. Dazu gehört letztlich noch ein Fuchs, der vom Spieler mit der Maus gesteuert wird. Fast wie im Zoo...

Der Fuchs wirkt wie ein Trampolin. Kommt das Langohr auf dem Rükken des Fuchses auf, wird es wieder in die Luft geschleudert und kann die in drei Reihen vorüberziehenden Mohrüben einfangen. Landet der Hase neben dem Fuchs, liegt er etwas bedeppert da, zieht sich dezent vom Spielgeschehen zurück und überläßt den Job einem seiner Vettern. Der Spieler hat nun die Aufgabe, den Fuchs von links nach rechts zu bewegen und dafür zu sorgen, daß der Hase in der Luft bleibt.

Rabbit Jump wurde von Frank Cohen aus Amerika programmiert. H.-J. Reichenwallner, von dem die beiden anderen Programme stammen, hat hier 'nur' die Grafik überarbeitet. Dies ist ihm dafür aber auch sehr gut gelungen. Leider war sie in der getesteten Version teilweise fehlerhaft, was sich aber im nächsten Update sicherlich leicht beheben läßt.

Fazit

Gefallen hat mir bei den Spielen die Tatsache, daß in den möglichen Zwei-Spieler-Modi zusammen und nicht gegeneinander gespielt wird. Weiterhin ließen sich alle Spiele problemlos auf einer Festplatte installieren.

Es gab aber auch einige kleine Probleme: Startet man Rabbit Jump im Monochrom-Modus, wird ein Reset ausgeführt. Sozusagen als Ausgleich ließ sich das Ladeprogramm mit einer Diskettenversion des TOS 1.0 nicht dazu bewegen, RONR und Shooting Carnival nachzuladen. Wie es mit dem entsprechenden ROM-TOS aussieht, konnte nicht getestet werden! Auf jeden Fall läuft es mit TOS 1.4.

Sicherlich sind einige der Meinung, die Beschreibung solcher Spielchen sollte nicht die Seiten in einer Zeitschrift vergeuden. Alle die sich jedoch für die erwähnten Vorgänger begeistern konnten, sollten sich diese Sammlung unbedingt einmal anschauen. Die Spiele sind, wie schon erwähnt, einfach, fesseln aber eben doch durch ihre Spielidee. Frei nach dem Motto: 'Nicht immer, aber immer mal wieder!' lk/kuw

Reisoft PD-Serie – Disk 1

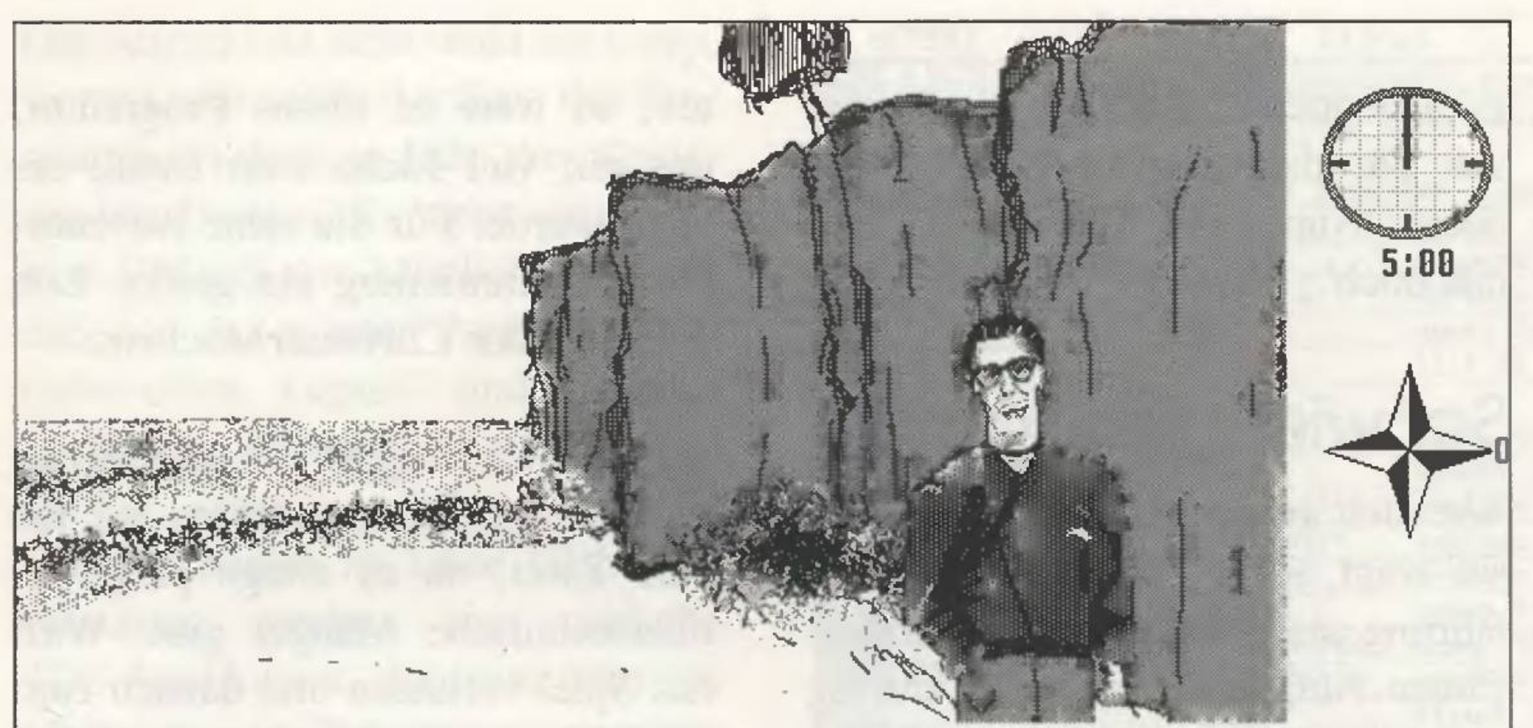
Auflösung: f — TOS-Versionen: 1.4
Hardware: 512 KB
Programmautor: H.-J. Reichenwallner / Frank Cohen
Sprache: deutsch

Disk J106

Shooting Carnival: Es müssen acht Buden leergeschossen werden – unter Zeitdruck natürlich (f) **River Of No Return:** Retten Sie möglichst viele Ertrinkende, ohne selbst den unzähligen Angreifern zu erliegen. (f) **Rabbit Jump:** Bekannt als 'Clowns & Balloons'. Ein schlauer Hase versucht an möglichst viele Karotten heranzukommen. (f)

DIE INSEL

Ein spannendes Grafik-Adventure



Sie und Ihr Partner Rieux, die beiden besten Geheimagenten auf der Erde, bekommen im Jahr 2005 den Auftrag, die Welt zu retten. Die Lebensbedingungen auf der Erde haben sich – trotz der angestiegenen Temperaturen und des dadurch veränderten Klimas – wesentlich verbessert. Hungersnöte sind ausgeblieben, Bürgerkriege konnten unterbunden werden, und alle internationalen Konflikte wurden beigelegt.

In the year 2005

Die europäischen Staaten haben sich inzwischen zu den United States of Europe (USE) zusammengeschlossen, bestehen aber als Republiken weiter. Die Veränderungen gehen so weit, daß aufgrund der Erwärmung der Nordsee an deren Küste der Massentourismus floriert. Allgemein herrscht Glück und gute Laune, sollte man zumindest annehmen!

Stattdessen wird die Erde von Mister X bedroht, einem Wahnsinnigen, der die Menschheit ausrotten will, weil er sie nicht für überlebenswürdig hält. Ihr Auftrag besteht nun darin, Mister X auf seiner Insel ausfindig zu machen und ihn zu stoppen. Natürlich können nur Sie und Ihr Partner die dunklen Machenschaften des Irren aufhalten.

Genmenschen!

Am frühen Morgen des 6. Oktober 2005 werden Sie von einer Spezialeinheit an der Küste der Insel abgesetzt, auf der sich der Wahnsinnige befinden soll. Nach einer kurzen Beratung mit Ihrem Partner Rieux kommen Sie zu dem Entschluß, zunächst getrennt zu operieren. Rieux warnt Sie nochmals eindringlich vor den gefährlichen Genmenschen, einer Eigenzüchtung von Mister X, die angeblich die Einrichtungen auf der Insel beschützen sollen, und verschwindet dann. Um die Mittagszeit wollen Sie sich wieder mit ihm treffen, um die bis dahin gewonnenen Erkenntnisse auszutauschen.

Dies ist die Einleitung zu dem Public Domain Adventure 'Die Insel' für den Atari ST, das sicher zu den besten seiner Art gehört. Im Gegensatz zu der bereits vorgestellten Triologie 'The Vault' handelt es sich bei 'Die Insel' um ein Grafik-Adventure. Von der Güte der Grafiken können Sie sich in den Abbildungen überzeugen, die Qualität ist für ein PD-Spiel sehr hoch. Soweit sich im Test erkennen ließ, existiert zu jedem Raum ein eigenes Bild, das jeweils noch durch eine anwesende Person bereichert werden kann.

Grafik & Sound gut

Daneben nutzt das Programm auch die XBIOS-Sound-Routine des ST, womit Musikstücke interrupt-gesteuert abgespielt werden können. Das bedeutet: Während Sie Kommandos eingeben, spielt der ST ein wenig Musik, sozusagen gleichzeitig.

Leider sind es 'nur' fünf verschiedene Sounds, die zu dem Spiel gehören. Da der Aufwand zum Erstellen eines Musikstücks jedoch nicht gering ist, kann dem Programmierer sicher kein Vorwurf gemacht werden. Wer die Musik nervig findet, greift zum Lautstärkeregler, um den Computer zum Schweigen zu

bringen. Die Liedchen werden auch nur ab und an gespielt und dienen nicht als ständiges Hintergrund-Gedudel.

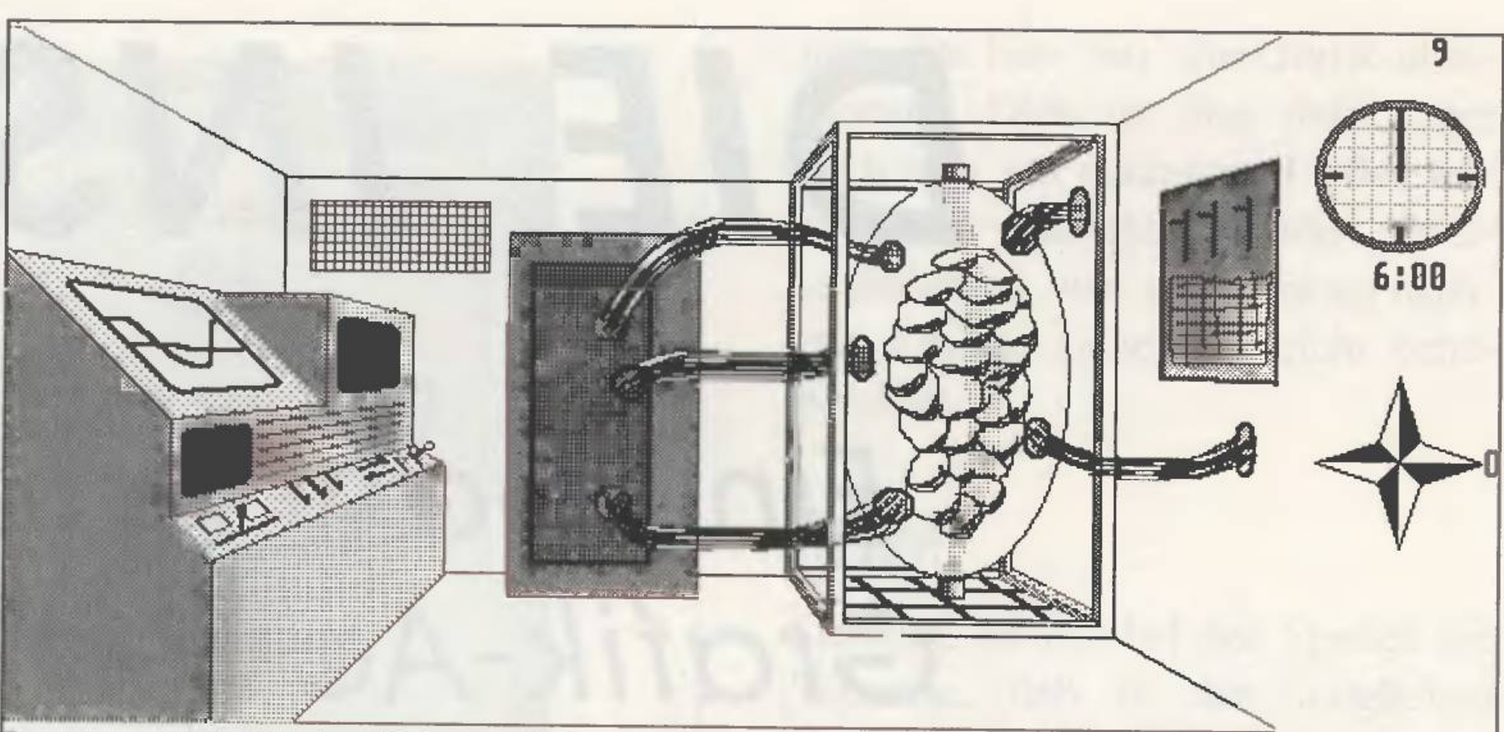
Grafik und Sound sind bekanntermaßen besondere Speicherfresser. Damit 'Die Insel' auf allen STs läuft, werden die Grafiken nachgeladen. Aber keine Angst, das Programm greift nicht dauernd auf das Laufwerk zu. Die Grafiken werden immer blockweise eingelesen, also immer alle Bilder, die zu der Umgebung gehören, in der Sie sich gerade befinden. Dadurch werden die Zugriffe recht selten und ein flüssiges Spielen möglich.

Parser auch gut

Neben der Qualität der Grafiken ist ein weiterer, wichtiger Kritikpunkt eines Adventures natürlich der Parser. Für all diejenigen, die sich noch nicht mit dieser Spiel-Art auskennen, eine kurze Erklärung: Der Parser ist der Teil des Programms, der die Eingaben des Benutzers analysiert und so zerlegt, daß das Programm auf ein Kommando reagieren kann. Zum einen läßt sich die Möglichkeit der Eingabe an sich bewerten (Komfort, Editierfunktionen, etc.), zum anderen gibt es das noch wichtigere Kriterium der Textanalyse.

Ein Beispiel: In den Kinderjahren des C64 waren Zwei-Wort-Parser an der Tagesordnung. Die Eingaben gingen nicht über 'Nimm Flasche' oder 'Leg Münze' hinaus. Bei der Eingabe 'Nimm die Flasche' antwortete der Parser meistens schon mit 'DIE unbekannt' oder etwas ähnlichem. Die kurze Variante reicht ja auch zum Verständnis aus. Ein besserer Parser versteht Sätze wie 'Befestige das Seil an dem Baum', aber auch 'Befestige Seil an Baum'.

Der Parser der Insel gehört sicher zu den leistungsfähigeren, aber bei weitem nicht zur Spitzenklasse. Zur letzten Kategorie zähle ich nur solche, die auch komplexere Kommandos wie 'Nimm das Buch und lies



es' akzeptieren. Bei 'Die Insel' müssen Sie daraus zwei Befehle machen: 'Nimm das Buch' und 'Lies das Buch'.

Schwierigkeitsgrad

Wer sich an das Adventure 'Die Insel' wagt, sollte schon ein wenig Erfahrung als Abenteurer mitbringen. Einige Aufgaben sind recht knifflig und geben schwer zu lösende Rätsel auf. Wer sich allerdings bereits erfolgreich mit den witzigen und auch nicht gerade einfachen Magnetic Scrolls Adventures (The Pawn, The Guild of Thieves, Fish) auseinandergesetzt hat, der bewältigt mit etwas Geduld auch 'Die Insel'.

Fazit

'Die Insel' ist das beste Public Domain Adventure, das mir seit langem unter die Tastatur gekommen ist. Wenn wir eine Referenzklasse hätten, so wäre es dieses Programm, das mit viel Liebe zum Detail erstellt wurde. Für die reine Adventure-Programmierung ein großes Lob an den Autor Christian Machens.

Würden wir dagegen in Schulnoten rechnen, reicht es trotzdem nur für eine Zwei, da es einige programmiertechnische Mängel gibt. Wird das Spiel verlassen und danach zum Beispiel vom Desktop aus eine Datei angezeigt, erscheint diese in weißer Schrift auf schwarzem Grund, da die Sequenz zum Ausschalten der inversen Schrift des VT-52-Emulators vor dem Beenden nicht gesendet wird.

Bei einem Start in den Farbauflösungen verrichtet das Programm klaglos seinen Dienst, leider können Sie jedoch nichts erkennen. Hier fehlt die einfach zu realisierende Abfrage. Wenigstens läßt sich 'Die Insel' auf einer Festplatte installieren. lk/kuw

Die Insel V1.0

Auflösung:	s/w	TOS-Versionen: alle
Hardware:	512 KB	
Programmautor:	Christian Machens	
Sprache:	deutsch	

Disk S379

Sumkuvits Labyrinth: Adventure, bei dem Sie sich durch ein Labyrinth kämpfen müssen. (s/w) **Die Insel:** Grafik-Adventure mit gutem, deutschem Parser, Sound und guter Grafik. (s/w)

CO

Universelles Kopier- und Backup-Programm

Das Kürzel CO steht wohl für Copy, woraus sich schon der Sinn des Programmes erkennen läßt: das Kopieren von Dateien. Es bietet allerdings eine Vielzahl von Möglichkeiten, so daß der Autor sein Programm ein universelles Kopier- und Backup-Programm nennt.

Das Programm ist keine GEM-Anwendung, sondern eine einfache TOS-Applikation, die beim Start die Übergabe von Parametern erwartet. Diese Tatsache wird auch als TTP-Anwendung bezeichnet, wobei TTP für TOS Takes Parameters steht. Macht der Anwender keine Eingabe, so erhält man eine Übersicht über die Funktionsvielfalt des Programms. Am besten wirkt eine Shell, wie zum Beispiel die Mupfel innerhalb von Gemini. Gestartet wird eine Programmfunktion also über die Eingabe von Parametern als TTP-File oder in einer Kommando-Shell. Das Programm liegt sowohl in einer MS-DOS- als auch in einer Atari-Version vor.

```
GEMINI  Datei  Anzeige  Extras
                         Console
Please contact us for further information!
$ co -?
usage: co       [option]* {source}* {destination}
                -RM                remove each source after copy
                -s                 suppress copy action
                -v  /  -o          verbose copied / omitted files to stdout
                -q                 query for each file / directory
                -l                 list of source files in 'source'

                -f                 files only (non-recursive dir search)
                -d                 create base directories (else merge)
                -e   {.ext}*       exclude files with given extensions
                -i   {.ext}*       include files with given extensions only
                -a                 archive bit set only (reset after copy)
                -n                 newer than destination files only
                -t   yy[mm[dd..    newer than date / time files only
                -b   datefile      newer than backup datefile only
                                   (touch datefile after all copies done)
                -u                 update date & time of destination files
                -k                 keep source attributes in destinations
                -p                 protect existing destination files
                -w                 overwrite readonly destination files
                -?                 print syntax help text (this text)
        ===>    -h  /  -x          print licence / example help text
```

Copy-Shop

CO kopiert sowohl Dateien als auch ganze Verzeichnisse (Ordner). Diese können in der Quellenangabe auch gemischt auftreten. Die Befehlssyntax ist mit der ähnlicher, kommandoorientierter Programme zu vergleichen. Nach dem Programmnamen kommt die gewünschte Option oder Optionen (bei mehreren wird einfach hintereinander geschrieben) mit vorgestelltem Minuszeichen, danach können die zu kopierenden Quellen (Dateien, Verzeichnisse in nahezu unbegrenzter Anzahl, jeweils durch Leerzeichen getrennt) und am Schluß der Zielpfad. Dazu dieses kurze Beispiel:

co -RM *.txt *.com b:\quelle c:\ziel

Dieser Befehl sorgt dafür, daß alle Dateien im Root-Directory mit den Endungen 'txt' und 'com' sowie der gesamte Ordner 'quelle' auf der Diskette im Laufwerk B in den Ordner 'ziel' der Festplattenpartition C kopiert werden. Wie man sieht, werden sogenannte 'Wildcards' ohne weiteres akzeptiert. 'RM' (Remove) bewirkt, daß nach dem Kopieren alle Quelldateien gelöscht werden. Diese Option bietet das TOS erst ab der Version 1.4. Das gemischte Kopieren von Dateien aus verschiedenen Ordnern ist in keiner TOS-Version möglich. Möchte man auf diesen Komfort nicht verzichten, so muß man sich schon kommerzieller File-Kopierprogramme wie zum Beispiel des 'Filemovers' bedienen. 'RM' ist übrigens der einzige Befehl, der mit Großbuchstaben eingegeben werden muß – ein zusätzliches Sicherheitsventil sozusagen, denn es werden ja unter anderem Dateien gelöscht.

Tausendsassa

CO gestattet das indirekte Angeben von zu kopierenden Quelldateien. Hierzu wird das Kommando '-l' benutzt. Als Quelldatei – es darf hier nur eine sein! – muß eine Textdatei genommen werden, in der wiederum die eigentliche Liste der zu kopierenden Dateien aufgeführt ist. Jede auf diese Art (indirekt) angesprochene Quelle hat hierfür in einer eigenen Textzeile zu stehen. Für

4

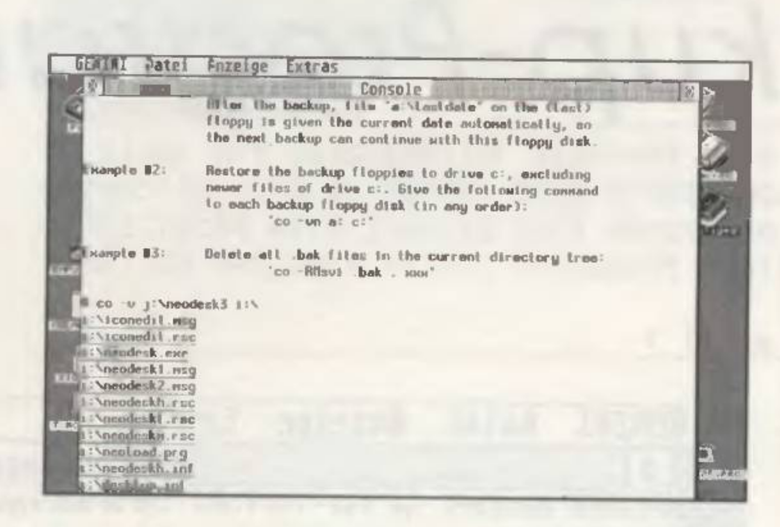
jeden Kopiervorgang kann ein Protokoll auf der Ausgabeeinheit erstellt werden. Zusammen mit dem Befehl 's' (suppress), der das physikalische Kopieren unterdrückt, kann man ein Protokoll erzeugen, daß einem Auskunft darüber gibt, was denn passiert wäre, wenn die Kopie wirklich erfolgt wäre. Statt der Ausgabe der kopierten Dateien ist auch eine Ausgabe der ausgelassenen Dateien möglich.

Beim kopieren eines Ordners werden durch eine eingebaute Rekursion üblicherweise auch alle im Ordner vorhandenen Unterverzeichnisse samt Inhalt kopiert. Dies kann aber auch unterdrückt werden, so daß wirklich nur die explizit angegebenen Dateien und Verzeichnisse kopiert werden (Rekursion abgeschaltet).

Auswahlargumente

Zu jedem Verzeichniseintrag einer Datei gehören neben dem Namen einige Dateiattribute, zu denen das sogenannte Archiv-Bit zählt, das jetzt auch endlich in der letzten TOS-Version 1.4 richtig gesetzt wird. Hier wird vermerkt, ob die Datei nach dem letzten Backup geändert wurde. CO erlaubt, nur Dateien mit gesetztem Archiv-Bit zu kopieren, also solche, die geändert wurden. Eine weitere Auswahlmöglichkeit ist das Datum. Man darf sich entweder auf das Datum der Zieldatei, einer ausdrücklich angegebenen Datei oder auf ein explizit angegebenes Datum beziehen. Kopiert werden jeweils nur die Dateien, die jünger als die Vergleichsdatei oder das Datum sind. Weiter ist es möglich, den kopierten Dateien das aktuelle Datum zu geben, da sie sonst das alte behalten würden. Die Attribute können beibehalten werden – normalerweise werden sie gelöscht.

Um ein versehentliches Überschreiben von schon existierenden Dateien im Ziel zu verhindern, kann man einstellen, daß nur solche Dateien kopiert werden, die im Ziel zumindest dem Namen nach nicht existieren. Manchmal sind Dateien schreibgeschützt (softwaremäßig). CO erlaubt, diese zu 'entschützen', das heißt zu überschreiben. Weiter können Quelldateien nach ihren Extensions ausgewählt oder aber auf dem gleichen Weg vom Kopieren ausgeschlossen werden. Wer möchte, kann sich im Ziel für Quellverzeichnisse ein Unterverzeichnis anlegen lassen.



Ist eine Diskette einmal voll, so fordert das Programm selbsttätig zu einem Diskettenwechsel auf und führt die Arbeit dort fort, wo sie unterbrochen wurde.

Die genannten Funktionen ermöglichen es, ein sogenanntes Backup von Harddisk-Partitionen zu ziehen. Die Menge der Incremental-Möglichkeiten ist für ein solch kleines Programm doch erheblich, aber notwendig, denn wer möchte schon jedes Mal ein vollständiges, zeitraubendes Backup seiner Harddisk anfertigen. Da die Files auf der Diskette ohne Komprimierung oder sonstige Verschlüsselung abgelegt werden und auch keine Überschneidungen auftreten können, läßt sich jede Diskette normal lesen, und die Reihenfolge der Disketten beim Restaurieren der Harddisk wird beliebig.

Hilfe naht

Als Hilfe kann man sich eine komplette Liste der integrierten Befehle per Fragezeichen anzeigen lassen. Auch eine Lernhilfe bestehend aus Befehlsbeispielen ist mit einem speziellen Befehl aufrufbar. Es werden vor allem die Möglichkeit des Harddisk-Backups und der Restaurierung angesprochen. Will man bestimmte Quellen beim Kopieren auslassen, so gibt es hierfür die Option, sich jede Quelldatei vor dem Kopieren bestätigen zu lassen.

Fazit

CO ist ein Hilfsprogramm, das für alle nützlich ist, die über kein komfortables File-Kopierprogramm oder Festplatten-Backup-Programm verfügen. Da die Eingabe kommandoorientiert ist und wohl am besten über eine Kommando-Shell erfolgt, fühlen sich vielleicht besonders diejenigen angesprochen, die lange mit rein kommandoorientierten Benutzeroberflächen gearbeitet haben und sich hier entsprechend zu Hause fühlen. ep/kuw

CO V2.0

Auflösung:	f & s/w	TOS-Versionen: alle
Hardware:	512 KB	
Programmautor:	Alf Urban	
Sprache:	deutsch/englisch	

Disk J75

Find-It: Shell, aus der Programme über Buttons gestartet werden können. Find-It kann auch Programme auf Disketten effektiv verwalten. **CO:** Ein Kopierprogramm für den Atari ST sowie für MS-DOS Rechner. **Flip:** Ähnliches Kopierprogramm, auch kommandoorientiert. **HDLock:** Accessory, um die Festplatte schreibzuschützen. **Injection:** Ein einfacher Virendetektor, der sowohl nach Bootsektor-als auch nach Linkviren sucht. **Kompakt:** Programm zum Komprimieren von Bildern in einem speziellen Format. **Diskutility:** Diskutility zum Löschen, Umbenennen und Unsichtbarmachen von Dateien sowie zum Formatieren von Disketten. Auch als Accessory.

4

DISCIMUS

Die bekannte Vokabellernhilfe in neuer Version

Viele PD-Journal-Leser werden sich noch an das Programm der Saison Herbst '90 erinnern. Dort war die Vokabelverarbeitung Discimus zum besten PD-Programm eines Vierteljahres gewählt worden. Seit Anfang Januar liegt das Programm nun in der Version 3 vor.

Denjenigen, denen 'Discimus' noch eine unbekannte Vokabel ist, sei geraten, sich einmal damit zu befassen. Discimus verwandelt nämlich jeden Atari ST oder TT in einen Lernpartner, der geduldig beim Erlernen von Vokabeln hilft. So sind beispielsweise Probleme mit Groß- und Kleinschreibung, zu vielen Leerzeichen oder verschiedenen Bedeutungen dank eines flexiblen Lerneditors unbekannt.

Selbst Sprachbarrieren können durch nachladbare Zeichensätze spielend überwunden werden. Doch soll hier primär auf die Vor- und Nachteile des Programmes eingegangen werden; wer Discimus noch nicht kennt und sich dafür interessiert, sollte mal einen Blick darauf werfen.

Druckeranpassung

Wenden wir uns nun den wichtigsten Neuerungen der Version 3.0 zu. Waren bisher die oben erwähnten Sprachbarrieren zwar durch die nachladbaren Zeichensätze im Programm beseitigt, so traten sie dafür beim Vokabelausdruck umso deutlicher auf: Es konnte nur in einem Schrifttyp gedruckt werden, so daß entweder der griechische Text in lateinischer oder der deutsche Text in griechischer Schrift ausgedruckt wurde. In der völlig neu konzipierten Druckeranpassung besteht nun die Möglichkeit, für jede Vokabelspalte eine eigene Druckersequenz einzugeben. So kann z.B. für die linke Spalte, in der die Fremdsprache dargestellt ist, ein Download-Font mit griechischen oder hebräischen Buchstaben im Drucker aktiviert werden, während die rechte Spalte mit den Übersetzungen auf den normalen lateinischen Zeichensatz zurückgreift.

Spalten

Ein weiteres Problem der alten Version waren die Spalten. So war es unmöglich, in Proportionalschrift zu drucken, da die Spalten mit Leerzeichen ausgerichtet werden mußten. Selbst mit unproportionaler Schrift gab es Spalten-Probleme, wenn man zum Beispiel in der Zeichenanpassung festlegte, daß beim Ausdruck ein Akzent durch den Rücklauf des Druckkopfes auf einen entsprechenden Buchstaben gesetzt werden sollte. Das Programm registrierte den Rückschritt nicht, beim Spaltenausgleich fehlte plötzlich ein Leerzeichen, und schon war die schöne Spaltenanordnung dahin. Das Problem ist nun durch die Tabulator-Initialisierung gelöst. In der Druckeranpassung setzt man in einer Druckersequenz einfach einen Tabulator in die Seitenmitte. Dann muß noch der Tabulatorschritt im gegenüberliegenden Feld eingegeben werden, und schon wird alles in schönster Spaltenform ausgedruckt. Für jede Spalte kann auch eine eigene Zeichenanpassung vorgenommen wer-

DISCIMUS Datei Vokabeln Drucken Parameter
DRUCKERANPASSUNG für Epson FX 80 und kompatible Drucker
Druckersequenzen:
Tabulator-Initialisierung:
Initialisierung:
Vokabeln:
Beispielsätze:
linke Vokabelspalte:
rechte Vokabelspalte:
Tabulatorschritt:
OK
Information
Zeichenanpassung für:
Zeichensatz 1
Zeichensatz 2
sortieren...
Zeichenanpassung 1 (Fremdsprache)
ATARI-Zeichen: Druckersequenz:
Anpassung..
..laden
..speichern

den. Dabei sind für jede der beiden Vokabelspalten bis zu 225 verschiedene Einträge möglich.

Individuell

Vielleicht mag der eine oder andere durch die komischen Zeichen in der Druckeranpassung-Abbildung verwirrt sein. Aber es ist ganz einfach: In der Druckeranpassung werden nicht die ASCII-Codes der Zeichen, sondern die Zeichen selbst eingegeben. Wenn nun aber ein Zeichen nicht über die Tastatur erreichbar ist, kann es durch Drücken der Alternate-Taste und Eingabe des Codes auf dem Ziffernblock aufgerufen werden. Da das GEM aufgrund seiner String-Strukturen das ASCII-Zeichen 0 nicht verwalten kann, ist dieses durch das ASCII-Zeichen 255 (Hochstrich) zu ersetzen.

Auch in der Drucken-Voreinstellung hat sich etwas getan: Die Einstellung des linken Randes ist weggefallen. Dieser kann ohne Probleme in der Drucker-Initialisierung gesetzt werden. Stattdessen besteht nun die Möglichkeit festzulegen, ob beide Zeichenanpassungen oder nur die erste oder zweite für den Ausdruck herangezogen werden sollen. Wer nur mit einem Zeichensatz arbeitet, kann sich so große Mühe ersparen, indem er in der Druckeranpassung nur die Zeichenanpassung 1 bearbeitet. Hier muß man dann die Buttons 'nur eine Zeichenanpassung' und 'Zeichenanpassung 1' anwählen.

Auch als Lexikon

Wichtigste Neuerung ist vielleicht die Erweiterung der Vokabeldateigröße auf bis zu 9.999 Vokabeln. Auch wenn dies für viele sicherlich nur eine Traumgröße ist – denn dafür wären mehrere Megabytes nötig –, so kann man doch mit einem Megabyte Hauptspeicher immerhin auf maximal 1900 freie Vokabelspalten zurückgreifen, was eine über 9.5-fache Vergrößerung des alten Umfanges bedeutet.

Mit dieser Erweiterung kann nun Discimus nicht mehr nur als Vokabeltrainer, sondern auch, dank der schnellen Such-Funktion, als flexibles Lexikon dienen.

Discimus Accessory

Wer das alte Sortier-Accessory kennt, wird feststellen, daß sich auch hier einiges getan hat. Wichtigstes Merkmal ist sicherlich die Möglichkeit, die Sortier-Folge frei festlegen zu können. In einem eigenen Formular kann mit Knöpfen jedem Zeichen eine neue Position in der Sortier-Folge zugeordnet werden. Die Einstellung wird aber erst nach einem Klick auf die entsprechende Zeile übernommen. Für die Definierung von Sortier-Folgen bei nichtlateinischen Schriften kann ein Zeichensatz nachgeladen werden. Der Button 'a = A' wandelt alle Kleinbuchstaben in Großbuchstaben um, so daß beim Sortieren kein Unterschied bei der Groß- und Kleinschreibung gemacht wird. Wer einmal zuviel gepfuscht hat, kann mit dem Button 'normale ASCII-Folge' wieder alles auf den Normalzustand zurücksetzen. Damit nicht jedes Mal die Sortier-Folge neu erstellt werden muß, besteht die Möglichkeit, diese auf einem Speichermedium abzugelegen und später wieder zu laden.

Was gibt's Neues

Viele kleine Änderungen werden im Laufe der Zeit an einem Programm vorgenommen. Neben der Fehlerbeseitigung, bei der Version 3.0 mit Schwerpunkt auf Druck und Beispielsatzverarbeitung, wurden auch einige kosmetische Veränderungen vorgenommen. So heißt z.B. die Systemeinstellung nicht mehr Voreinstellung, da dieser Name leicht zu Verwechslungen mit der Drucker-Voreinstellung führen konnte.

Dateiformate

Discimus 3.0 hat ein leicht geändertes Dateiformat, das von den 2.x-Versionen nicht gelesen werden kann. Die alten Vokabeldateien können mit den 3.0-Programmen noch geladen werden; eine Konvertierung ist nur bei den Anpassungsdateien notwendig, da diese nun ein völlig neues Format haben. Der neuen Version liegt jedoch ein kleiner Konverter bei, der diese Arbeit problemlos für Sie erledigt.

Wenn Sie Discimus-Dateien in eigenen Programmen verwenden wollen, erhalten Sie im Handbuch eine genaue Beschreibung der Dateistrukturen und jeweils ein kurzes Programmbeispiel, das zeigt, wie die Dateien in GFA-Basic geladen werden können.

Zu guter Letzt

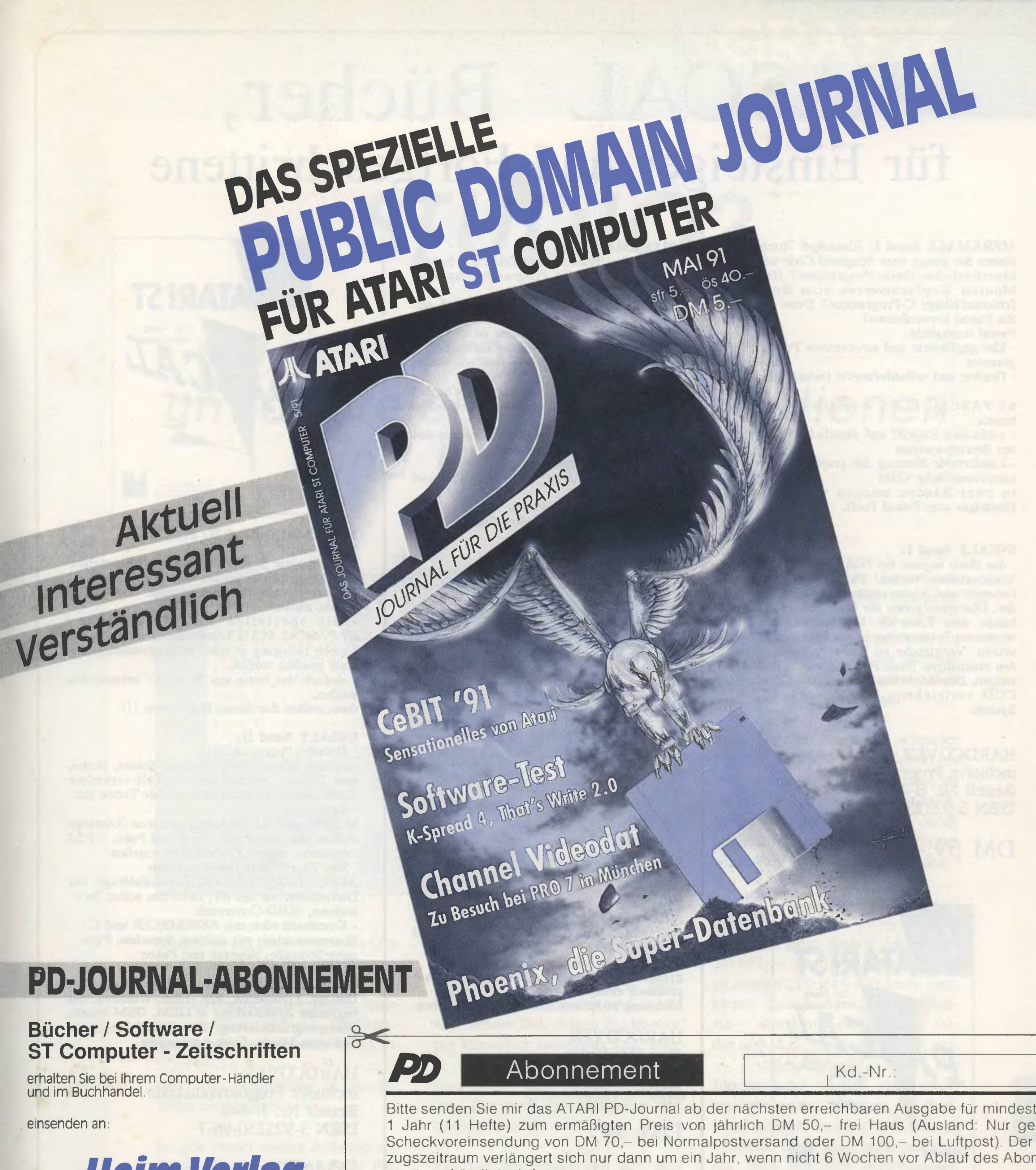
Wer sich mit Discimus 3.0 näher beschäftigen und das Programm voll nutzen will, sollte sich für 10 DM das Handbuch beim Autor besorgen. Hier findet der Anwender neben einer detaillierten Beschreibung aller Funktionen von Discimus und den Zusatzprogrammen auch viele Tips und Tricks, die bei den täglichen Lektionen hilfreich sind. me/md

Discimus 3.0

Auflösung: s/w
Hardware: 512 KB
Programmautor: Matthias Ebinger
Sprache: deutsch
TOS-Versionen: alle

Disk J73

Discimus: Super Vokabellernprogramm **2nd Learn:** Vokabellernprogramm mit individuell verstellbaren Lektionen. (s/w) **STplan:** Hilfsprogramm zum Erstellen des eigenen Stundenplans. Mit Druckertreibern für 9- und 24-Nadel Druckern. (s/w) **Zahlen:** Einfaches Zahlenrate-Spiel



PD-JOURNAL-ABONNEMENT

Bücher / Software / ST Computer - Zeitschriften

erhalten Sie bei Ihrem Computer-Händler und im Buchhandel.

einsenden an:

Heim Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 06151-56057

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt 13 wiederrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

PD Abonnement

Kd.-Nr.:

Bitte senden Sie mir das ATARI PD-Journal ab der nächsten erreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr (11 Hefte) zum ermäßigten Preis von jährlich DM 50,– frei Haus (Ausland: Nur gegen Scheckvoreinsendung von DM 70,– bei Normalpostversand oder DM 100,– bei Luftpost). Der Bezugszeitraum verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnements gekündigt wird.

Geschenk- bzw. Lieferadresse:

Vorname

Name

Straße / Nr.

Land / PLZ / Ort

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nr. Bankleitzahl

Beauftragtes Institut Ort

☐ Ein Verrechnungsscheck über DM ______ liegt bei

☐ Vorauskasse per Zahlung auf unser Postscheckkonto Ffm. (BLZ 500 100 60) Nr. 149 823-605

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim Heim Verlag, Heidelberger Landstraße 194, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum 2. Unterschrift

PASCAL Bücher,
für Einsteiger und Fortgeschrittene

MERKMALE Band I: Einsteiger Buch
Haben Sie genug vom Spaghetti-Code unübersichtlicher Basic-Programme? Hat Ihr Monitor Kopfschmerzen vom Bomben fehleranfälliger C-Programme? Dann sollten Sie Pascal kennenlernen!
Pascal ermöglicht:
- klar gegliederte und strukturierte Programme
- flexible und selbstdefinierte Datentypen

ST-PASCAL PLUS ermöglicht darüber hinaus:
- einfachen Zugriff auf sämtliche Routinen des Betriebssystems
- komfortable Nutzung der graphischen Benutzeroberfläche GEM

In zwei Bänden machen wir Sie vom Einsteiger zum Pascal Profi.

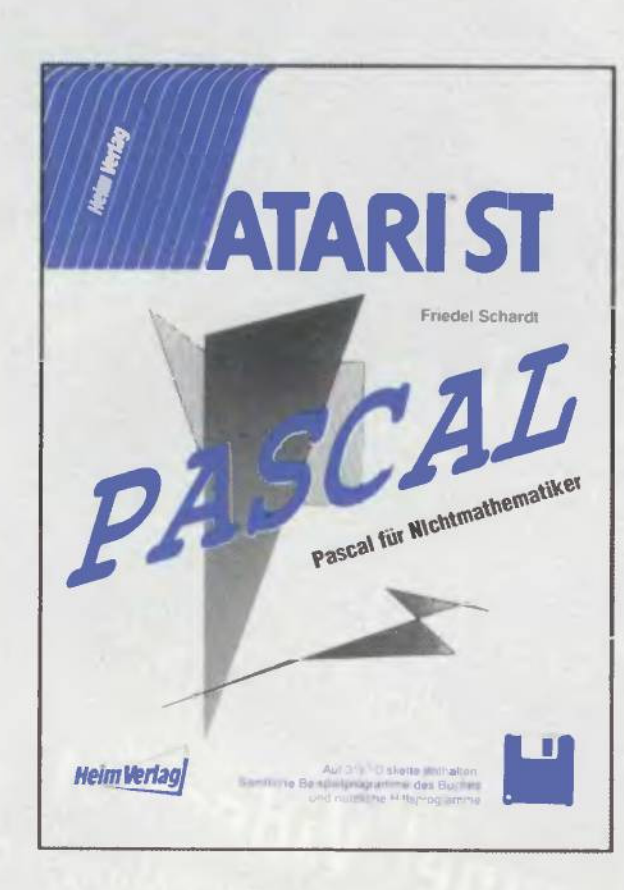
INHALT Band I:
- das Buch beginnt bei Null und setzrt keine Vorkenntnisse voraus. Es stellt eine umfassende und leichtverständliche Einführung dar. Übungsaufgaben am Ende jedes Kapitels bieten dem Leser die Möglichkeit, die gewonnenen Erkenntnisse in die Praxis umzusetzen. Vergleiche zu Basic erleichtern es den ehemaligen Basic-Programmieren umzusteigen. Besondere Beachtung erfährt das von CCD vertriebene ST-PASCAL PLUS System.

HARDCOVER
inclusive Programmdiskette
Bestell Nr. B-439
ISBN 3-923250-81-9

DM 59,--



MERKMALE:
- fängt bei Null an und führt Sie Schritt für Schritt in die Programmiersprache Pascal ein
- die Beispiele wurden so gewählt daß sie:
+in der Problemstellung auch für Nichtmathematiker nachvollziehbar ist
+in der Praxis immer wieder auftauchen
+die besonderen Möglichkeiten von Pascal verdeutlichen
+die besonderen Möglickeiten des Computers auch im nichtmathematischen Bereich verdeutlicht
+der Leser wird vertraut gemacht mit den wichtigen Programmstrukturen
. Konstanten, Datentypen und Variable
. Kontollstukturen, Bedingungen und Verzweigungen
. komplexe Datenstrukturen
. Sortieralgorithmen, binäres Suchen
. Zeiger, Listen, Bäume
. dynamische Datenstrukturen



Das Buch orientiert sich zwar am für ATARI konzipierten ST Pascal Plus, berücksichtigt aber auch USCD-Pascal und Turbo Pascal
Die fast nebenbeizu erarbeitenden Programme wurden so gestaltet, daß sie praktisch einsetzbat sind und je nach Anforderung leicht modifiziert werden können.

HARDCOVER
über 390 Seiten
Bestell Nr. B-447
ISBN 3-923250-89-4

DM 49,--



MERKMALE Band II: Profi Buch
Wenn Sie:
- Pascal zwar in den Grundzügen beherrschen, aber höher hinaus wollen
- proffessionelle Programme unter GEM erstellen wollen
- die speziellen Eigenschaften von ST-PASCAL-PLUS kennenlernen wollen,
- einen Lehrgang in höheren Programmiersprachen machen wollen,
- einfach das letzte aus Ihrem ST herausholen wollen,

dann sollten Sie dieses Buch lesen !!!

INHALT Band II:
- Höheres Programmieren
zirkuläre Listen, binäre Bäume, Stacks, Heaps, und Queues, einfach und doppelt verkettete Listen, auswertung mathematischer Terme etc.
- ST-Spezial
Module und Bibliotheken, externe Routinen nutzen, der Supervisor, Peek und Poke, VT-52 Emulation, eigene Bibliotheken erstellen
- Der Zugriff aufs Betriebssystem
BIOS, XBIOS, GEMDOS, Joystickabfrage, das Diskettenformat des ST, Disketten selber formatiern, IKBD-Commands
- Kommunikation mit ASSEMBLER und C
Zusammenarbeit mit anderen Sprachen, Parameterübergabe, Supexec und Pexec
- Grafik/GEM
Line A-Grafik, Zugriff auf GEM, Alertboxen, Dialoge, Fileselector, RSC-Files, Windows, das begrenzte Multitasking in GEM, GEM intern, Mausprogrammierung, Events und Messages, Pulldown-Menüs, Desk-Accessories

HARDCOVER
inclusive Programmdiskette
Bestell Nr. B-444
ISBN 3-923250-96-7

DM 59,--

BESTELL - COUPON

Bitte senden Sie mir

____	Pascal auf dem ATARI Band I	a 59,-- DM
____	Pascal auf dem Atari Band II	a 59,-- DM
____	Pascal für Nichtmathematiker	a 49,-- DM

zzgl. Versandk. DM 6,--
(Ausland DM 10,--)

unabhängig von der bestellten Stückzahl

Name, Vorname ____________________

Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________
oder benutzen Sie eingeheftete Bestellkarte

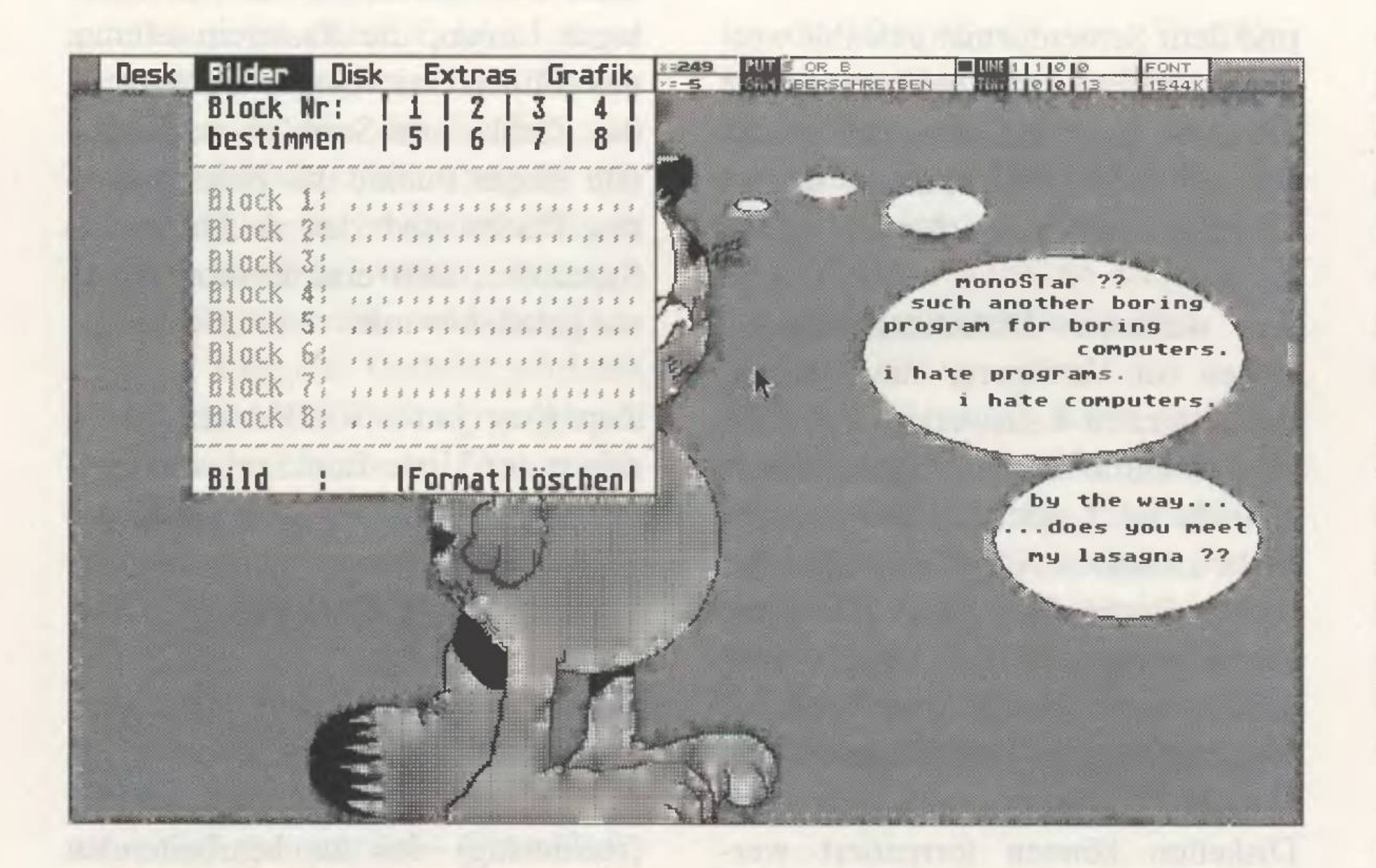
Heim Verlag
Heidelberger Landstr.194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 06151 - 56057
Telefax 06151 - 56059

in Österreich:
RRR EDV GmbH
Dr. Stumpf Str. 118
A-6020 Insbruck

in der Schweiz:
Data Trade AG
Landstr.1
CH-5415 Rieden-Baden

STUDIO2

Malprogramm mit umfangreichen Blockfunktionen und DIN-A3-Format



Studio2 ist ein pixelorientiertes Grafikprogramm. Es ist schon erstaunlich, daß sich trotz der vorhandenen Grafiksoftware immer wieder Autoren hinsetzen und ein Grafikprogramm schreiben. Grund: Kein Grafikprogramm scheint in der Lage zu sein, alle Bedürfnisse in gleicher Weise abzudecken.

Es gibt immer wieder Anhaltspunkte, an denen sich ein neues Programm hochziehen läßt. Es scheint auf der User-Seite auch immer Benutzer zu geben, die dies dankbar aufnehmen und die Programme benutzen. Die Schwerpunkte des vorliegenden Programms liegen im Bildformat (bis zu DINA3), in einer umfangreichen Blockverwaltung und in der erweiterbaren Symbolverwaltung.

Studio2 ist eine GEM-Anwendung. Die Menüleiste spaltet sich auf in einen linken Teil, der fünf Pull-Down-Menüs beinhaltet und in einen rechten Teil, dessen Funktionen per Mausklick anwählbar sind. Hier sind auch die Informationen über die Koordinaten des Mauszeigers und über den noch zur Verfügung stehenden Speicher abzulesen.

Ein Teil der Funktionen läßt sich auch über die Tastatur aufrufen. Zusätzlich gibt es einige spezielle Optionen, die nur über die Tastatur erreichbar sind.

Ein DINA4-Bild nimmt zwei untereinanderliegende Bildschirme ein, während das DIN-A3-Bild derer 4 beansprucht, die sich dann in Form eines Rechtecks anordnen. Durch das Bild wird mittels Cursortasten (für die Grobsteuerung: Der erste Tastendruck startet, der zweite stoppt die Bildbewegung) oder mit der Maus gescrollt – bei letzterer muß man allerdings noch zusätzlich eine Taste zur Hilfe nehmen.

Beim Scrollen bleibt ein schmaler Streifen zurück – offensichtlich ein Programmierfehler –, der aber, da radierbar, kein Problem darstellt. Statt zu scrollen, kann auch durch bestimmte Tasten direkt auf die gewünschte Seite gesprungen werden.

Block(iert)

Eine der ganz starken Seiten von Studio2 ist die Blockverwaltung. Es ist möglich, bis zu 8 Blöcke zu markieren und im Speicher zu behalten – dies könnten auch ganze Bilder sein, d.h., die Funktion läßt sich als Bildspeicher mißbrauchen. Die Blockspeicher bleiben auch erhalten, wenn neue Bilder in den Speicher geladen werden. Mit dieser Methode kann man ohne weiteres ein Bild aus den verschiedenen Blöcken zusammensetzen.

Dem Blockbereich ist – seiner Bedeutung gemäß – ein eigener Menüpunkt in der Menüleiste gewidmet. Außer der rechteckigen Blockwahl lassen sich Blöcke auch durch Polygonzüge aus einem Bild ausschneiden. In beiden Fällen werden sowohl die Maus als auch die Tasta-

tur eingesetzt. Jeder Block ist nach dem Abspeichern separat ansprechbar und kann an jede Position des aktuellen Bildes gesetzt werden.

Das ganze wird mit sehr komfortablen Scrollmöglichkeiten verquickt, so daß man wirklich von einer gelungenen Implementierung sprechen kann. Beim Einfügen oder Absetzen eines Blockes hat man zudem noch eine ganze Reihe von Möglichkeiten, den Block mit dem Bild zu verknüpfen.

Diese werden mit der Funktion 'put' voreingestellt. Nicht weniger als 16 verschiedene Verknüpfungsmöglichkeiten werden in Menüform serviert. Neben den gewöhnlichen, wie 'A und B' oder 'A oder B', gibt es noch einige, deren Benutzung man wohl seltener ins Auge fassen wird (z.B: A oder (nicht B) etc) und bei denen es auch einiger Nachdenkzeit bedarf, bis man sich im Klaren darüber ist, was denn als Endergebnis letzten Endes zu erwarten sein wird. Die Verknüpfungssammlung ist in jedem Falle die umfangreichste, die ich bisher gesehen habe. Blöcke können überschrieben, gelöscht, geladen und gespeichert werden.

Sicher ist sicher

Das Laden und Speichern von Blökken geschieht unter demselben Menüpunkt, unter dem auch das Bild selbst geladen oder gesichert werden kann. Nach Aufruf wird man zuerst gefragt, ob es denn Block oder Bild sein soll.

Klickt man hier auf Block, so werden die 8 möglichen Blöcke zur Auswahl angeboten. Belegte Blöcke sind schwarz unterlegt – natürlich darf auch hier überschrieben werden. An dieser Stelle sollte ich etwas zum verwendeten Bildformat sagen. Studio2 benutzt ein eigenes Format mit 30480 Byte, ist aber in der Lage, sowohl Degas als auch Screenformat zu verstehen.

Die Formate werden beim Laden automatisch erkannt. Beim Speichern darf zwischen dem Studio-



und dem Screenformat gewählt werden. Beim Abspeichern von DINA4- oder A5-Bildern müssen Sie auf jeden Fall splitten, d.h. 4 oder 2 Bildschirme sichern.

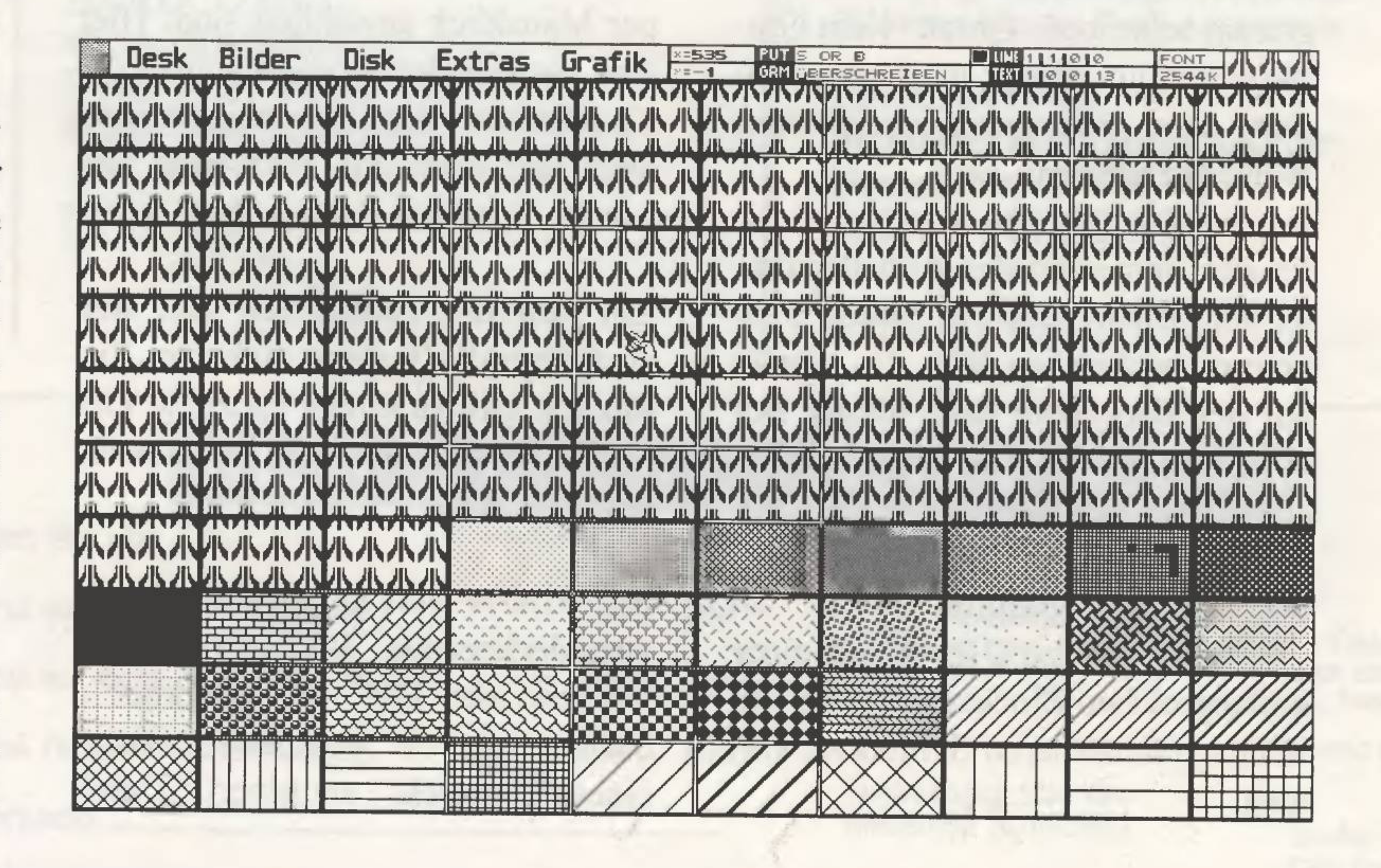
An weiteren Diskettenfunktionen stehen zur Verfügung: die Auswahl des aktuellen Laufwerks, wobei zu Beginn immer das Startlaufwerk das aktuelle ist. Leider hat man nur die Wahl zwischen A,B,C und D – für mehr Buchstaben war in dem Menüeintrag kein Platz. Das ist aber kein Problem, da im Auswahlfenster jede Partition anwählbar bleibt. Das aktuelle Laufwerk wird angezeigt. Disketten können formatiert werden. Im Angebot sind zwei Formate: das Normalformat (720 KB) und das Superformat (850 KB). Letzteres entspricht 83 Spuren bei 10 Sektoren pro Spur – doch Vorsicht, nicht jedes Laufwerk verträgt solches Tuning. Als letztes sei erwähnt, daß auch Dateien auf den Massenspeichern gelöscht werden können.

Mach es selbst

Für das Erstellen oder das Ändern von Zeichnungen steht eine Fülle von Möglichkeiten bereit. Eine besonders umfangreiche Funktion ist 'Zeichnen'. Sie erlaubt es zuerst einmal, Punkte zu setzen und Linien zum zuletzt gesetzten Punkt zu ziehen. Weitere Möglichkeiten innerhalb dieser Funktion sind nur über die Tastatur erreichbar, so der normale Zeichenstift zum Ziehen beliebiger Linien, die Rastereinstellung, das Füllen mit einem Füllmuster, das Ziehen von Strahlen ausgehend von einem Punkt, das Festlegen eines Pfades und das Aufrufen von Symbolen, falls eine Bibliothek zuvor geladen wurde.

Zum Korrigieren von Fehlern gibt es neben der Undo-Funktion, die logischerweise auf die Undo-Taste gelegt wurde, den beliebten Radiergummi (in zwei Größen).

Kreative werden den folgenden Menüpunkt besonders mögen: die Verzerrung. Neben der Auswahl (rechteckig) des zu bearbeitenden Objekts kann die Verzerrkurve editiert werden. Es sind horizontale und vertikale Verzerrung möglich, das Ergebnis wird in einen Blockspeicher übernommen. Das Pro-



gramm besitzt eine sehr schöne Lupenfunktion und eine Zoommöglichkeit. Der Zoomfaktor ist im Bereich zwischen 0.1 und 10 einstellbar. Die Spraydose ist rechteckig und in ihrer Größe stufenlos zu verstellen. Man kann bei eingeschalteter Spray-Funktion eine Musteroption zuschalten. In diesem Falle wird das gerade angezeigte Muster (rechts oben auf dem Bildschirm) als Sprayelement benutzt – die Spraydose wird damit editierbar.

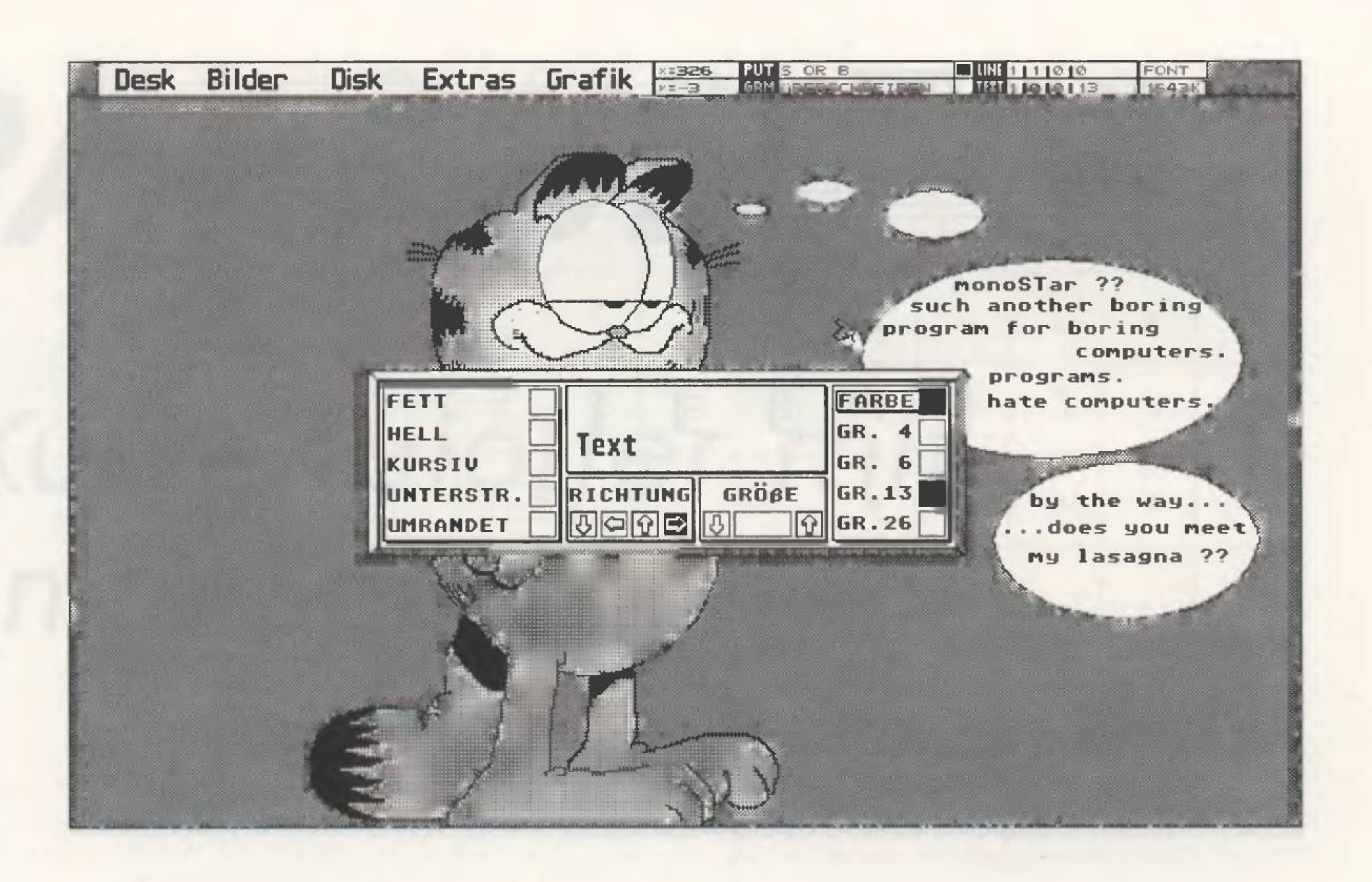
Auf der Diskette befindet sich eine Reihe von Grundmustern, die während des Startvorgangs automatisch eingeladen werden. Ein Mausklick auf die rechte obere Ecke zeigt sie zum Auswählen an. Die Muster werden auch von der Füllfunktion benutzt. Drückt man übrigens die rechte Maustaste, so kommt man in den Mustereditor. Weitere Manipulationsmöglichkeiten sind das Drehen und Spiegeln. Gedreht wird mit 45, 90, 180 und 270 Grad, gespiegelt vertikal oder horizontal. Wie in vielen Fällen wird auch hier das Ergebnis sofort in einen auswählbaren Block übernommen.

Grafik en gros

Einem Grafikprogramm steht es gut an, einige geometrische Grundfunktionen zur Wahl zu stellen, die schnell in das Bild plaziert werden können. Kreis, Ellipse, Raute, Dreieck und (abgerundetes) Rechteck können leer oder mit Füllmuster gefüllt an jeder Stelle des Bildschirms erzeugt werden. Bei der gefüllten Option kann man zusätzlich wählen, ob die Umrahmung eingezeichnet werden soll oder nicht. Eine spezielle Funktion gestattet das Setzen von vertikalen und horizontalen Linien. Diese werden bis an den Bildschirmrand oder bis zur nächsten Linie gezogen. Der ganze Vorgang funktioniert auch umgekehrt, die Linien können also wieder ausgelöscht werden.

Maßanzug

Eine in den meisten Grafikprogrammen nicht vorhandene Möglichkeit



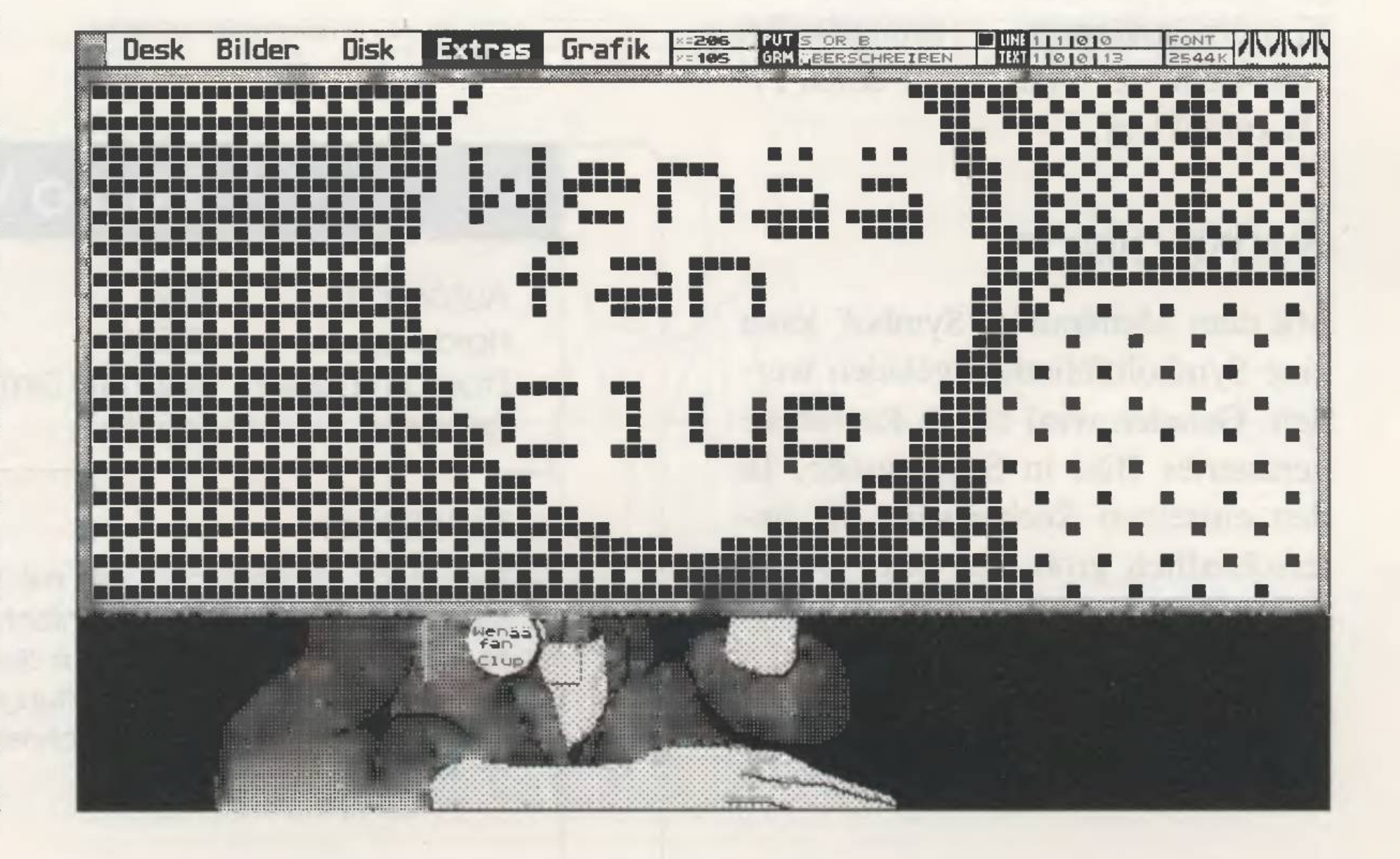
ist die Bemaßung von Strecken. Hierzu wird die Strecke durch zwei Punkte begrenzt. Das Maß erscheint zwischen einer Linie mit Pfeil an beiden Enden, also so, wie Maße üblicherweise auch an technischen Zeichnungen vorzufinden sind.

Zuvor muß man noch den Bemaßungsfaktor einstellen. Beim Faktor 1 ergibt sich die Pixelzahl des Abstands als Maß. Ist man nur an der Kenntnis des Abstands interessiert und möchte das Maß nicht in die Zeichnung eintragen, so genügt ein Druck auf Undo, und weg ist das Maß.

Text im Bild

Eine Textfunktion gestattet das Einbringen von Texten in das Bild. Diese sind mit der Maus beliebig positionierbar. Direkt innerhalb des Menüs können die Schriftrichtung (4 Richtungen) und die Schriftgröße (normal, mittel, klein) ausgesucht werden. Möchte man mehr Attribute, so kann dies durch Klick auf den Menüpunkt 'Text' in der rechten Hälfte der Menüleiste geschehen.

Man bekommt die Auswahl zwischen 5 Attributen (fett, hell, ...), den 4 Hauptrichtungen, 4 Größen (maximal 26 Pixel) und der Farbeinstellung (hier gibt es nur 2 Einstellungen, denn das Programm läuft nicht im Farbmodus). Die Einstellungen werden als Zahlenkombination angezeigt – wenig informativ, wie ich finde, denn das kann sich nur jemand merken, der permanent



mit diesem Programm arbeitet. Ebenfalls eingestellt werden können in diesem Menübereich die Zeichenfarbe, das Raster, und hier befindet sich auch der Linieneditor.

Das Raster ist vertikal und horizontal unabhängig voneinander einstellbar. Es erscheint nicht auf dem Bildschirm. Durch ein 'R' wird aber symbolisiert, daß die Rasterfunktion eingestellt ist. Gedacht ist die Funktion eigentlich für das Setzen von Symbolen (siehe unten). Der Linieneditor gestattet die Einstellung von Liniendicke, Linienanfang, Linienende und des vorgegebenen Linienstils (5 Möglichkeiten). Alternativ kann das Linienmuster aber auch editiert werden.

Schließlich ist auch noch der Koordinatenfaktor einzustellen, der angibt, um wieviele Koordinaten die Koordinatenanzeige weiterlaufen soll, wenn der Mauszeiger einen Pixel zurücklegt.

Symbolisch

Mit dem Menüpunkt 'Symbol' kann eine Symbolbibliothek geladen werden. Geladen wird ein in Rechtecke gerastertes Bild in Screengröße. In den einzelnen Rechtecken, die unterschiedlich groß sind (ca. 100 an der Zahl), befinden sich die einzelnen Symbole, die direkt ausgewählt und in das aktuelle Bild eingefügt werden können.

Mit 'Tab' hat man jederzeit Zugriff auf die Symbole. Zur Erstellung eigener Symbolbibliotheken kann man sich eine Leerbibliothek laden und diese nach dem Ausfüllen unter einem anderen Namen abspeichern.

Ist das Raster eingeschaltet und sollen Symbole gesetzt werden, so läßt sich das Symbol während dieser Operation pixelgenau nach oben und unten verschieben.

Output

Wohlwissend, daß das beste Grafikprogramm nichts nützt, wenn man seine Kunstwerke nicht in ansprechender Form zu Papier bringen kann, hat der Autor mehr getan als nur eine triviale Hardcopy-Routine zu programmieren. Es wird zwischen Hoch- und Querformat sowie verschiedenen Ausdruckvarianten unterschieden.

Neben dem Druck des sichtbaren Schirms ist es möglich, 2 Seiten untereinander auszugeben (A4). Hinzu kommt der Druck von beliebigen rechteckigen Bildschirmausschnitten. Über die Taste 'Insert' kommt man in ein weiteres Menü, das den verkleinerten (maßstabsgetreuen) Druck von A3-, A4-und Bildschirmformaten erlaubt.

Fazit

Studio2 ist ein sauber programmiertes Programm, das in Bereichen Stärken aufweist, die von anderen Programmen weniger beachtet werden. Etwas störend wirkt die Benutzung der beiden Menüleistenformen und der Tastatur; dies macht doch viel Training notwendig, bis man sich an die Bedienung gewöhnt hat.

Da etliche Befehle über die Tastatur ausgelöst werden, benötigt man unbedingt die Bedienungsanleitung, um nicht schon nach kurzer Zeit frustriert aufzuhören.

Daß diese beim Autor nur gegen einen Kostenbeitrag zu erhalten ist und nicht auf Diskette beigegeben wurde, ist zwar verständlich, aber trotzdem störend, weil es vielleicht eine weitere Verbreitung des Programms verhindert. ep/md

Studio V2.41

Auflösung:	s/w
Hardware:	512 KB
Programmautor:	Michael Dimitrov
Sprache:	deutsch

TOS-Versionen: alle

Disk S316

Bellissimo: Zeichenprogramm mit Bemaßungsfunktionen. Verwaltung von mehreren Bildern. Einfache Bedienung über Icons. (s/w)
Studio2: Zeichenprogramm, das das Bearbeiten von Bildern bis DIN A3 ermöglicht. Symbolverwaltung. Viele Blockoperationen, u.a. auch Verzerren. Zoomen und schnelle Lupe. (s/w)

PARABEL

Ein Kurvenplotter mit kleinen Schwächen

Wir haben es hier mit einem Programm zu tun, das glücklicherweise etwas mehr kann, als nur Parabeln auf den Bildschirm zu zaubern. Es gestattet die Darstellung von ganzrationalen Funktionen bis maximal 5. Grades und einiger ihrer Ableitungsfunktionen. Es ist also nicht sehr umfassend, wird aber trotzdem Anwender in unseren Schulen im Bereich der Klassen 9 bis 12 finden.

Ganzrationale Funktionen sind ein gewichtiger Teil der Funktionsmenge innerhalb der Behandlung der Analysis in unseren Gymnasien. Insbesondere der Begriff der Kurvendiskussion ist bestimmt vielen in guter oder in schlechter Erinnerung geblieben.

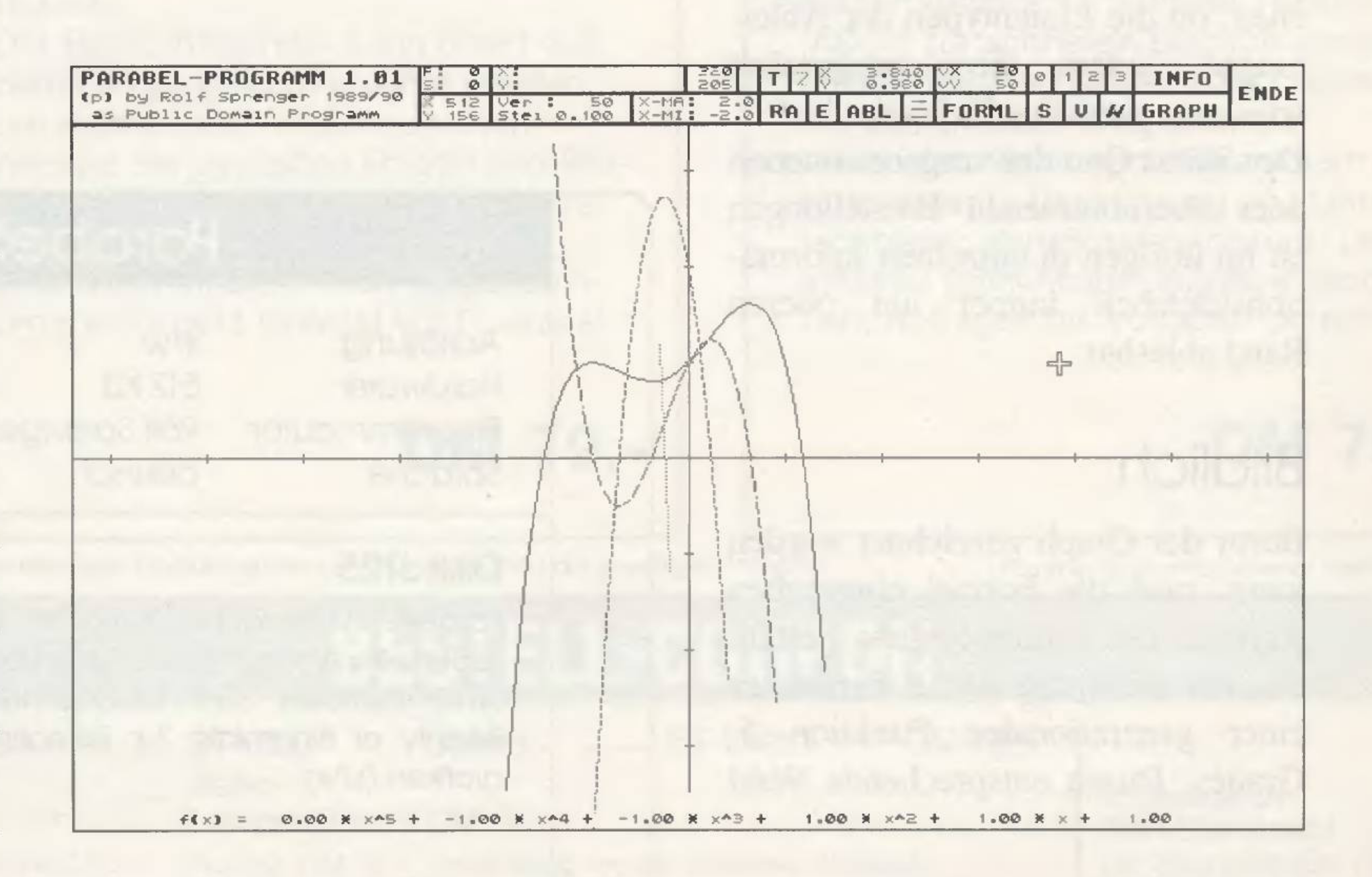
Das Programm ist sehr schlicht gestaltet. Es arbeitet nicht mit den gewohnten Menüleisten, sondern mit 'mausempfindlichen' Rechtecken, die sich zweizeilig dort befinden, wo man normalerweise die Menüleiste vermutet. Viele Funktionen reagieren unterschiedlich auf die linke und rechte Maustaste, so daß ein nicht unerheblicher Gedächtnisaufwand für das Merken der Aktionen getrieben werden muß. Viele Autoren vergessen anscheinend, daß Programme nicht ununterbrochen und jeden Tag genutzt werden und daß die Vergessenskurve eines Menschen besonders am Anfang steil nach unten zeigt. Pull-Down-Menüs sind hier eine wesentliche Stütze. Alle Funktionen hätten sich zudem leicht in eine Menüleiste integrieren lassen.

Nachteilig wirkt sich auch aus, daß etliche Funktionen nur mit einem einzigen Buchstaben symbolisiert sind, was ihr Erkennen auch nicht gerade erleichtert. Die Accessories lassen sich folgerichtig auch nicht ansprechen; auch solche, die über Tastenkombinationen aufgerufen werden können, funktionieren nur teilweise. Das Programm scheint zum Beispiel Mortimer förmlich hinauszuwerfen, da er auch nach der Rückkehr ins Desktop nicht mehr unter den Lebenden weilt.

Standard

Vor der Ernte steht die Eingabe einiger Werte, die für die grafische Darstellung als notwendig angesehen werden müssen. Man darf natürlich auch die Default-Werte übernehmen. Die Eingabe ist ziemlich gewöhnungsbedürftig, da der Cursor nicht zu sehen ist und man sich wundert, wo die eingegebenen Zahlen in der Zeile plötzlich – oh Wunder – auftauchen. Zudem ist der Text sehr unübersichtlich gestaltet.

Alle der hier einzugebenden Werte lassen sich jedoch auch direkt über Einzelfunktionen in der Funktionsleiste ausführen. Wichtig sind hierbei die Begriffe der Vergrößerung und der Steigerung. Die Vergrößerung gibt an, wieviele Pixel für eine Einheit (getrennt für x und y) genommen werden sollen. Da das Achsenkreuz zu Beginn in der Mitte



gezeichnet wird, bedeutet die Eingabe 318 für die x-Vergrößerung, daß die Markierungsstriche für +1 und -1 gerade noch am Bildschirmrand erscheinen. Die Zahlenwerte werden leider nicht an die Achsen geschrieben.

Steigerung ist der Abstand, mit dem der jeweils nächste Funktionswert berechnet und dann auch geplottet wird. Da die Pixel jeweils durch eine Linie verbunden werden, ergeben sich bei großen Abständen quasi Polygonzüge.

Flotter Plotter

Vor oder während des Plottens wird eine Wertetabelle berechnet. Den Start- und Endwert einer solchen Tabelle muß man ebenfalls vorgeben. Innerhalb dieses Intervalls wird dann auch nur gezeichnet. Optional ist es möglich, sich die Werte beim Zeichnen anzeigen zu lassen. Dieses Anzeigen geschieht in Form einer x- und y-Anzeige innerhalb der Rechteckleiste. Es geschieht allerdings gnadenlos schnell, denn das Plotten geht flott vonstatten. Der Zweck dieser Übung ist mir deswegen nicht so ganz einsichtig.

Weiter kann in den Einstellungen ausgesucht werden, ob Ableitungen der eingegebenen Funktion mit dargestellt werden sollen. Dies geht bis zur 3. Ableitung. Jede Ableitung kann separat eingestellt werden. Als letztes kann man sich auch aussuchen, ob die Linientypen der Ableitungen, sofern diese ausgewählt wurden, unterschiedlich sein dürfen. Der Status Quo der vorgenommenen oder übernommenen Einstellungen ist im übrigen in einzelnen Informationskästchen immer am oberen Rand ablesbar.

Bildlich

Bevor der Graph gezeichnet werden kann, muß die Formel eingegeben werden. Die Formeleingabe besteht aus der Belegung der 6 Parameter einer ganzrationalen Funktion 5. Grades. Durch entsprechende Wahl kann der Grad der Funktion also zwischen 0 und 5 schwanken. Nach Abschluß dieser Tätigkeit bekommt man automatisch und symbolisch die Ableitungsterme bis zur 3. Ableitung angezeigt.

Durch Anklicken des Funktionsfeldes 'Graph' mit der rechten Maustaste wird der Funktionsgraph, bei entsprechender Voreinstellung werden auch die Ableitungen gezeichnet. Der Koordinatenursprung liegt hierbei ziemlich in der Mitte des Bildschirms. Der eingegebene Funktionsterm wird am unteren Fensterrand angezeigt. Die Koordinaten werden sowohl in Normal- als auch in Pixelnotation laufend zur Information angezeigt. Ebenso eingestellt werden kann die Option, zu jeder Mausstellung (x-Wert) den zugeordneten y-Wert anzeigen zu lassen.

Durch Aufziehen einer Box mit der Maus läßt sich ein vergrößerter Ausschnitt zeigen. Hierbei muß der Koordinatenursprung zwingend innerhalb der Box liegen. Wie schon oben bemerkt, kann diese Vergrößerung auch manuell eingegeben werden. Für eine Rasterung der Graphik stehen die Attribute Punkt und Strich zur Verfügung, wobei ein Rasterabstand von 1,2 oder 0.5 Koordinateneinheiten wählbar ist. Geht man innerhalb der Vergrößerung unter 0.5 Koordinateneinheiten, so kann die Rastereinstellung nicht mehr benutzt werden.

Die Verschiebung des Koordinatenursprungs wird erreicht durch Anklicken des alten Koordinatenursprungs. Gleichzeitiges Festhalten der Maustaste und Verschieben der Maus verlegt den Ursprung bis zu der Koordinate, an der die Taste wieder losgelassen wird, und sofort wird die neue Grafik gezeichnet.

Schön wäre es gewesen, wenn der Autor eine komplette Kurvendiskussion in das Programm integriert hätte. Da in der Menüleiste auch ein entsprechender Eintrag existiert, war ich schon voller Vorfreude. Leider tut sich unter dem entsprechenden Punkt (genannt 'T' wie Tabelle – warum nur?)nur eine kurze Erklärung über die Zusammenhänge zwischen den Kurveneigenschaften wie Extremwerten, Wendewerten etc. und den hinreichenden Bedingungen (f'(x)=0, usw.) auf. Ist eine Graphik gezeichnet, so kann durch Drücken der Taste 'H' eine Hardcopy ausgelöst werden.

Fazit

Ein kleines Programm ohne besondere Höhepunkte, das auf Grund seiner wenigen Funktionen aber schnell zu bedienen ist. Es wird sicher seine Anwender besonders in Schülerkreisen finden. Vielleicht wird das Programm vom Autor auch noch weiterentwickelt, eine Kurvendiskussion etwa wäre wünschenswert. ep/kuw

Parabel 1.01

Auflösung:	s/w	TOS-Versionen: alle
Hardware:	512 KB	
Programmautor:	Rolf Sprenger	
Sprache:	deutsch	

Disk J125

Parabel: Ein einfacher Plotter für Polynome bis 5. Grades. (s/w) **Taplo:** Hilfmittel zur Auswertung von eindimensionalen Meßreihen. (s/w) **Famulus:** Sehr leistungsfähiger Kurvenplotter. (s/w) **The Beauty of Binomials:** Zur Berechnung von schönen Bildschirmgrafiken. (s/w)

8



Ein Kurs für Ein- und Umsteiger

3. Folge: Mehrspaltensatz

In dieser Folge möchten wir Ihnen das Konzept und die Handhabung des Mehrspaltensatzes bei Tempus Word nahebringen.

Wer seine Textverarbeitung nur zum Schreiben von Briefen einsetzen möchte, braucht natürlich keinen Mehrspaltensatz. Alle anderen Anwender werden sich aber sicher früher oder später überlegen, ob das eine oder andere Dokument auf diese Weise nicht übersichtlicher und leichter lesbar wird. Zeitungen und Zeitschriften, und die vorliegende macht da keine Ausnahme, werden schließlich nicht ohne Grund in mehreren Spalten gedruckt. Können Sie sich vorstellen, wie unübersichtlich diese Seite aussähe, wenn nur eine Spalte der dreifachen Breite vorhanden wäre?

Bei Tempus Word muß man sich bei der Texteingabe noch keine Sorgen um die spätere Gestaltung machen. Dies gilt insbesondere für den Spaltensatz. Sie können zunächst einfach drauflostippen und dem Rechner anvertrauen, was Ihr Herz zum Überfließen bringt.

Das Seitenlayout

Sobald der Text vollständig ist, wird es Zeit, sich Gedanken um dessen äußere Form zu machen. Die Gestaltung wird, wie Sie sicher noch aus der ersten Folge wissen, mit dem Layout-Feld vorgenommen. Dieses erreichen Sie über den Punkt 'Seiten-Layout bearbeiten' des Menüs Text oder einfacher mit der Tastenkombination Ctrl-L. Es erscheint das in Bild 1 gezeigte Dialogfeld.

Rechts neben dem Kasten mit der Seitenübersicht finden Sie den Eintrag 'Spalte: 1' invertiert. Rechts daneben sind zwei Pfeile. Klicken Sie auf den Rechtspfeil, dann wird die Spaltennummer '2' angezeigt. Das Layout verfügt damit ab sofort über zwei Spalten. Im Augenblick liegen die beiden allerdings noch direkt übereinander. Drucken Sie den Text in dieser Form aus, werden tatsächlich die Texte übereinander gedruckt, so daß man nichts mehr lesen kann.

Das ist doch kein Zustand, der Spaltensatz soll ja die Lesbarkeit fördern! Also gilt es nun, die beiden Spalten voneinander zu trennen. Das erreicht man einfach dadurch, daß man den rechten Rand der ersten Spalte mit dem Pfeil-nach-links-Knopf nach links schiebt und den linken Rand der zweiten Spalte nach rechts.

Tempus Word kann bis zu neun Spalten verarbeiten, deren Anordnung auf der Seite völlig beliebig ist. Der Text fließt dabei immer in Reihenfolge der Numerierung. Das heißt, wenn Sie Spalte 2 nach links und Spalte 1 nach rechts legen wollen, hindert Sie niemand daran, und Sie brauchen sich auch

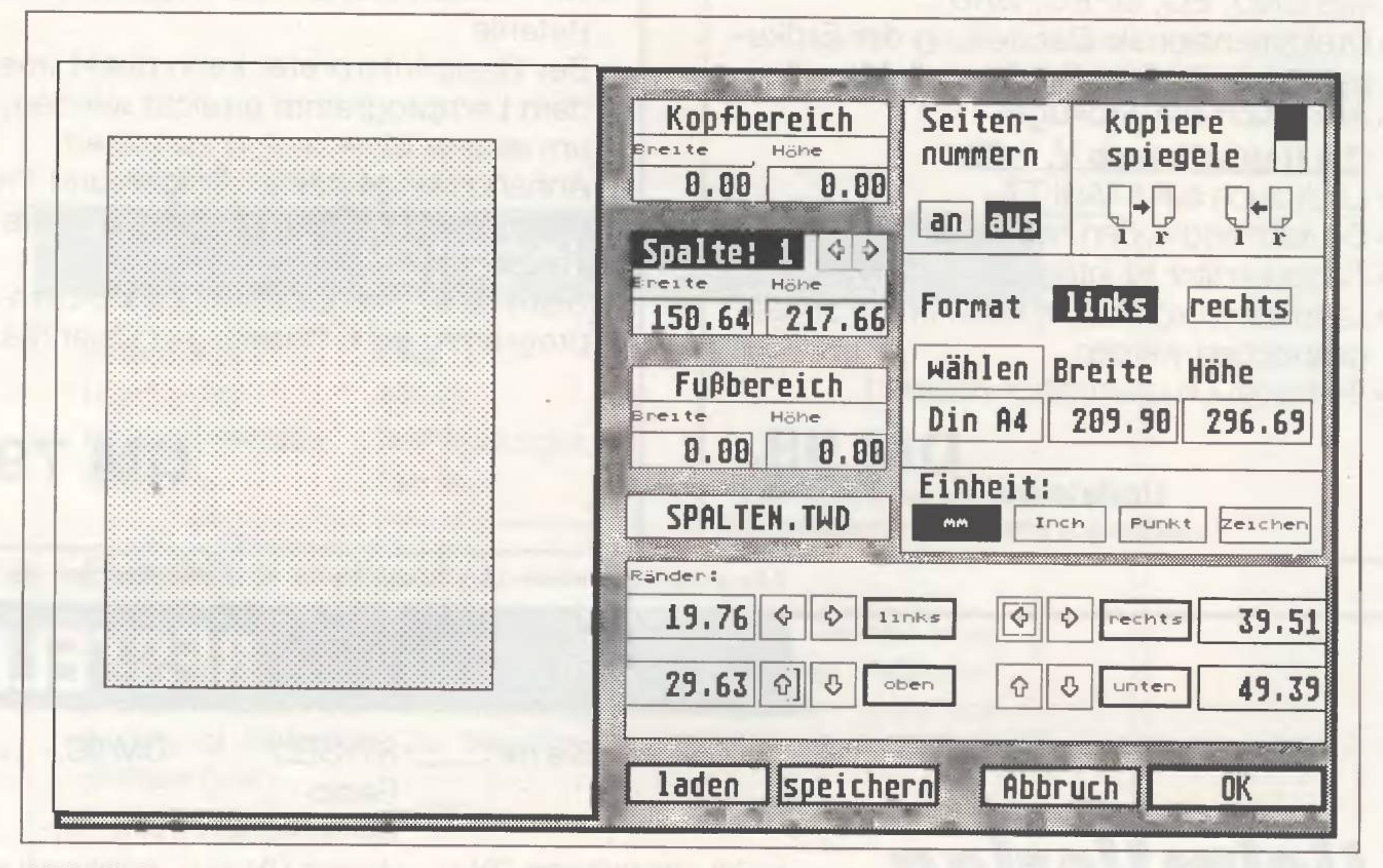


Abb. 1: Das Dialogfeld zur Einstellung des Seitenlayouts

nicht zu wundern, wenn auf einmal der Anfang des Textes rechts steht und man links weiterlesen muß. Die Breite ist für alle Spalten dieselbe, ändern Sie sie bei einer, so ändern sich alle Breiten.

Jede neue Spalte wird durch den Rechtspfeil neben der aktuellen Spaltennummer erzeugt. Um sie wieder zu beseitigen, muß man einen anderen Weg einschlagen. Zu diesem Zweck klickt man auf das verkleinerte Abbild der Seite. Sofort ändert sich das Dialogfeld völlig und präsentiert sich im auf Bild 2 gezeigten Gewand. Im oberen Teil kann man die Nummer einer zu löschenden Spalte anklicken. Unten hingegen läßt sich eine Umordnung vornehmen. Das Neuordnen besteht aus einer zyklischen Verschiebung aller Spaltennummern von der angeklickten an bis zur letzten vorhandenen. Um den Sachverhalt genau zu verstehen, spielen Sie am besten ein wenig mit den Numerierungen herum. Mit dem 'OK'-Knopf werden hier die Änderungen übernommen und es erscheint wieder das ursprünglichen Layout-Feld.

Da Tempus Word ein getrenntes Layout für rechte und linke Seiten unterstützt, gibt es die Möglichkeit, das Layout für die andere Seite entweder zu kopieren oder zu spiegeln. Wird das Dokument später doppelseitig gedruckt, ist eine Spiegelung unbedingt zu empfehlen. Beim Mehrspaltensatz taucht dann allerdings das Problem auf, daß die Numerierung mit gespiegelt wird. War auf der linken Seite die linke Spalte die Nummer 1 und die rechte die 2, dann ist es auf der rechten umgekehrt. Eine Überprüfung

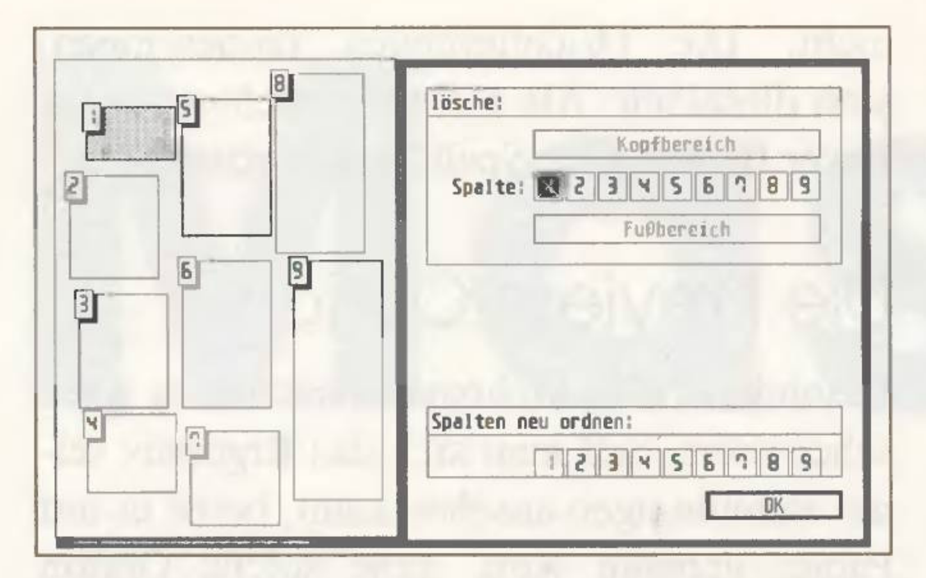


Abb. 2: Das Layout-Dialogfeld zur Spaltenbearbeitung

und Umordnung ist in diesem Fall für beide Layout-Varianten erforderlich.

Das Setzen

Wenn das Layout Ihren Wünschen entspricht, können Sie es mit 'OK' bestätigen. Um den Spaltensatz wirksam werden zu lassen, müssen Sie mit dem Punkt 'Gestaltung' des Menüs 'Extras' in dem erscheinenden Dialogfeld (siehe Bild 3) einen globalen Umbruch veranlassen. Daraufhin erscheint der Text im Editor ebenfalls in gesetzter Form – allerdings nur einspaltig.

Das Editieren selbst hat sich in keiner Weise geändert. Neben der Information, auf welcher Seite man sich befindet, sind rechts noch zwei weitere Hinweise. In den kleinen Seitensymbolen findet man links die Orientierung ('L'/'R') und rechts daneben die Nummer der Spalte, in der man sich befindet. Bild 4 zeigt diese Anzeige.

Auch die Einbindung von Grafiken, die in der vorigen Folge erklärt wurde, ändert sich

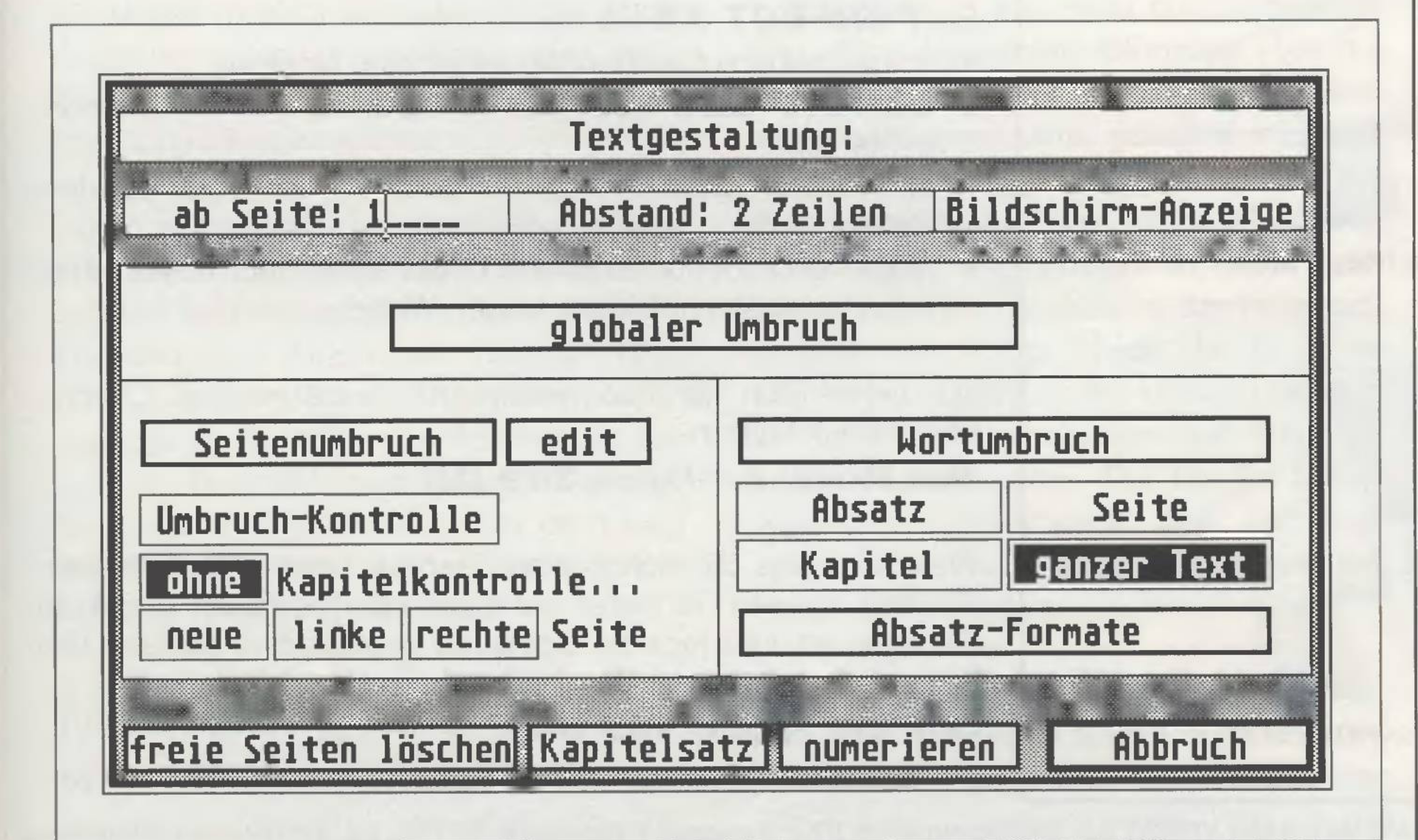


Abb. 3: Das Dialogfeld für die Umbruchkontrolle

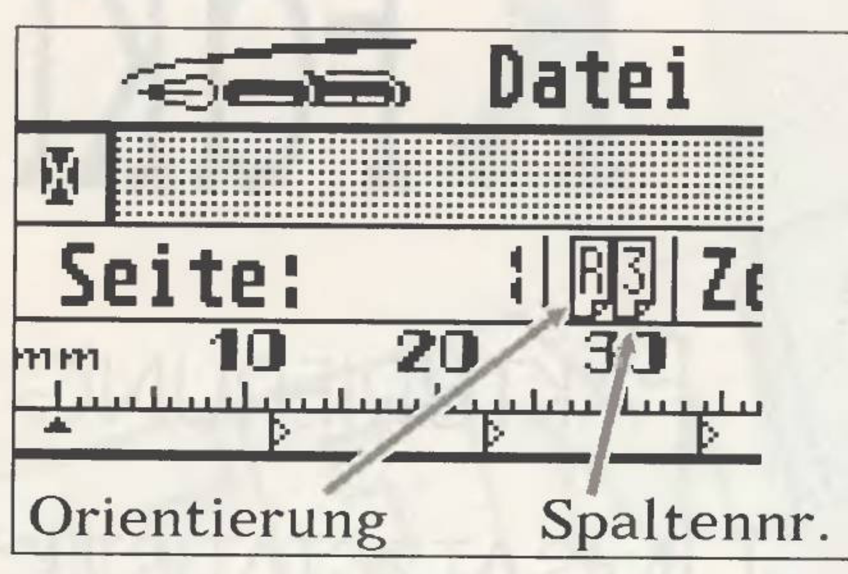


Abb. 4: Anzeige von Seitennummer, Orientierung und Spaltennummer

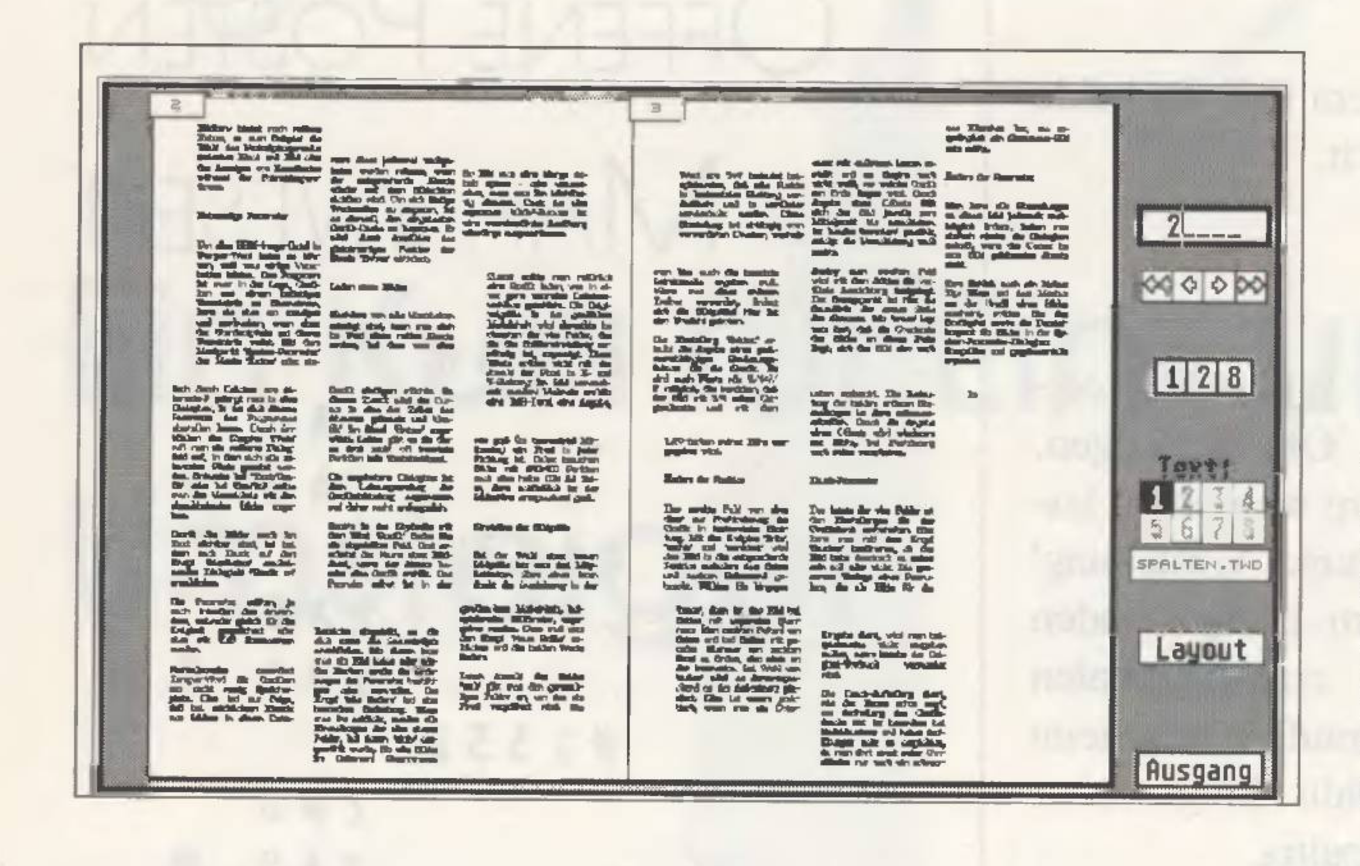


Abb. 5:
Das gehört heute zu jeder guten Textverarbeitung. Die Preview-Option, sie leistet insbesondere beim Mehrspaltensatz gute Dienste

nicht. Die Orientierungen (außen/innen) sind dieselben. Als rechter beziehungsweise linker Rand ist der Spaltenrand anzusehen.

Die Preview-Option

Besonders beim Mehrspaltensatz ist es wünschenswert, daß man sich das Ergebnis seiner Bemühungen ansehen kann, bevor es auf Papier gebannt wird. Eine solche Option nennt man 'Preview'. Sie gehört heute zu jeder guten Textverarbeitung dazu, und sie fehlt auch bei Tempus Word nicht. Um sich das Arbeitsergebnis im voraus anschauen zu können, muß man den Punkt 'ganze Seite' des Menüs 'Zeige' bemühen. Man erhält dann das verkleinerte Abbild der Seite (Bild 5). Neben der Möglichkeit, eine Doppelseite anzuzeigen, kann man auch vier Doppelseiten, also acht Seiten, betrachten. Die Darstellung ist dann natürlich noch weiter verkleinert, aber man gewinnt eine gute Übersicht. Selbstverständlich kann man eine neue Seitennummer angeben oder um zwei beziehungsweise acht Seiten weiterblättern.

Außerdem kann man zu einem der acht maximal im Speicher befindlichen Texte wechseln oder sich die Umrahmungen des Layouts einblenden lassen. Letzteres ist sinnvoll, um Satzfehler zu finden, die man aus Versehen gemacht hat.

Das soll für diesmal genug sein. In der nächsten Folge geht es dann um das Erstellen von Inhaltsverzeichnis, Index und Fußnoten mit Tempus Word. ks/kuw



1st Mask

Maskendefinition aus dem Handgelenk: Mehr als nur ein Zusatzprogramm für 1st Address

1st Mask ist eines der Programme, die sich an andere weit verbreitete Werke anlehnen und diesen zu erhöhtem Komfort verhelfen. Das bedeutet, daß es in solchen populären Programmen erhebliche Lücken geben muß, so daß solche Utility-Programme von den Anwendern mit offenen Armen empfangen werden. 1st Mask unterstützt das bekannte Adreßverwaltungsprogramm 1st Address.

1st Address ist allerdings mehr als nur eine Adreßverwaltung. Selbstverständlich kann man auch ohne weiteres andere Daten wie seine Videobänder oder die Plattensammlung verwalten. 1st Address ist beliebt, weil es schnell ist – alle Daten werden im Hauptspeicher gehalten –, weil ein schneller Zugriff möglich ist – 1st Address ist ein Accessory –, und weil es über eine schnelle Suchfunktion verfügt, die in der Lage ist, feldübergreifend zu suchen.

Ein Problem war bisher die Maskendefinition. Diese mußte über einen Texteditor eingegeben werden, wobei man keine bildliche Darstellung vor Augen hatte. Diese Definition ist besonders für Anfänger sehr problematisch, da sie außer der Bedienung eines externen Texteditors auch noch verlangt, daß Eingaben über die Position und die Länge der Felder gemacht werden, ohne daß man sich dies visuell vorstellen kann.

Maskierung

1st Mask besteht faktisch aus 3 Teilen: Maskeneditor, Listeneditor und Menü. Der für die Funktion wesentlichste Teil des Programms ist sicherlich der Maskeneditor. Hier können die Masken erstellt bzw. bearbeitet werden. Jede erstellte Maske kann nachträglich weiter gestaltet werden, auch wenn bereits Daten eingegeben wurden. Dies bietet die Möglichkeit, alle schon erstellten Masken einem vielleicht nötigen und gewünschten 'Facelifting' zu unterziehen.

Und nun ins Detail. Die Arbeitsfläche entspricht in etwa dem in 1st Address benutzten Fenster zur Datenein- und -ausgabe. Eine Menüleiste am unteren Rand – 1st Word nachempfunden – gestattet den Zugriff auf die wesentlichsten Manipulationsmöglichkeiten.

Gearbeitet werden kann auf der gesamten Fensterfläche – also nicht nur zeilenorientiert. Eine Statusleiste informiert über die momentane Cursorposition. In die beiden anderen Programmteile gelangen wir über Buttons und nicht – wie gewohnt – über Pull-Down-Menüs. Eine solche Menüleiste existiert aber. Man erreicht sie durch Anklicken des Atari Symbols in der Informationsleiste. In diesem Menü, das in bester GEM-Manier gehalten ist, können eine ganze Reihe von Einstellungen und Aktionen vorgenommen werden. Die für die Maske wesentlichen Funktionen sind allerdings auch aus der Maske heraus per Tastenkombinationen erreichbar.

Mir erscheint dieses Konzept etwas verworren, denn ich kenne keinen ausreichenden Grund, wieso das Menü nicht direkt in den Maskeneditor integriert wurde. Wer sich die Tastenkombinationen nicht auf Anhieb merken kann, der darf sich über eine über die Help-Taste aufrufbare Online-Hilfe weiterbilden.

Gestalten

Nachdem der Cursor auf die gewünschte Position im Fenster gestellt wurde, kann man mit der Eingabe des Feldnamens beginnen. Während der Felddefinition sind alle anderen Funktionen, die außerhalb der Dialogzeile liegen, gesperrt.

Innerhalb von Feldbezeichnungen sind im allgemeinen keine Zahleneingaben zulässig, da dies zu Druckerfehlfunktionen führen könnte. Wer möchte, kann diese Option aber auf eigenes Risiko umgehen. Bei der Feldbreite wird unterschieden zwischen der Feldbreite in der Bildschirmmaske und derjenigen, die später in der Bildschirmliste benutzt werden soll. Weiter wird eine eventuell nützliche Vorbelegung angeboten. Dem so definierten Feld wird automatisch eine Feldnumerierung zugeordnet. Diese Nummern können ein- und ausgeblendet werden. Mit dieser Methode werden auch alle anderen Felder erzeugt. Das einzige, worauf man achten muß, ist, daß zwei unterschiedliche Felder nicht zu nahe zusammenstehen. Wird der Cursor auf ein schon besetztes Feld gebracht, so landet man automatisch im Feldbearbeitungsdialog. Eingaben, die mit der Syntax von 1st Address nicht übereinstimmen, werden nicht zugelassen.

Die Felder können nach der Definition leicht noch verschoben werden, die Feldnumerie-

rung wird dabei selbsttätig angepaßt. Zur besseren Orientierung auf der Arbeitsfläche ist es möglich, ein Hilfsraster in die Maske einzublenden. Eine nützliche Funktion ist auch die Maskenauswertung, die den Speicherplatzbedarf der aktuellen Maske pro Datensatz schätzen läßt, indem die Zahl der installierten Felder und die Summe der Feldlängen angegeben werden. Geht man davon aus, daß die Feldlängen voll ausgenutzt werden, entspricht die Summe der Feldlängen wohl in etwa dem Speicherbedarf pro Datensatz in Bytes.

Verbessern

Wie schon oben erwähnt, ist eine nachträgliche Bearbeitung einer Maske leicht möglich. Hierzu werden sowohl die Maske als auch die bereits vorhandenen Datensätze geladen. Die Datenbestandsänderung bei Änderung einer Maske geschieht automatisch. Da diese Anwendungen datenkritisch sind – nach Murphy gehen Daten prinzipiell dann verloren, wenn sie quasi unersetzbar sind –, sollte man immer mit einer Kopie seines Datenbestandes arbeiten.

In die Maske können Zeilen eingefügt werden, wobei man allerdings beachten sollte, daß die unterste Zeile über den Bildschirmrand geschoben werden könnte, was deren Verlust bedeutet. Gelöscht wird auf dreierlei Art: nur die Zeile ohne Verändern der restlichen Zeilenpositionen, nur die Zeile mit Zusammenrücken der restlichen Zeilen und Löschen der Gesamtmaske als Totaloperation.

Zur Bearbeitung von einzelnen Feldern steht im Menü ein ganzer Block von Funktionen zur Verfügung. All diese Funktionen sind auch über die Tastatur erreichbar. Im Prinzip arbeiten viele Funktionen wie bei der Neuanlage von Feldern. Dies bezieht sich auf das Einfügen und das Ändern von Feldern. Im Falle des Änderns werden die gegebenen Einstellungen einfach im Dialogverfahren überschrieben.

Möchte man ein Feld bearbeiten, so muß der Cursor auf ein existierendes Feld gesetzt werden. In einer eigenen Bearbeitungsbox wird über die Parameter des ausgewählten Feldes informiert und eine Reihe von Aktionsbuttons angeboten, die es erlauben, das Feld umfassend zu bearbeiten. Löscht man das Feld, so sollte man sich im Klaren darüber sein, daß auch die Eintragungen in einer mitgeladenen DAT-Datei entfernt werden.

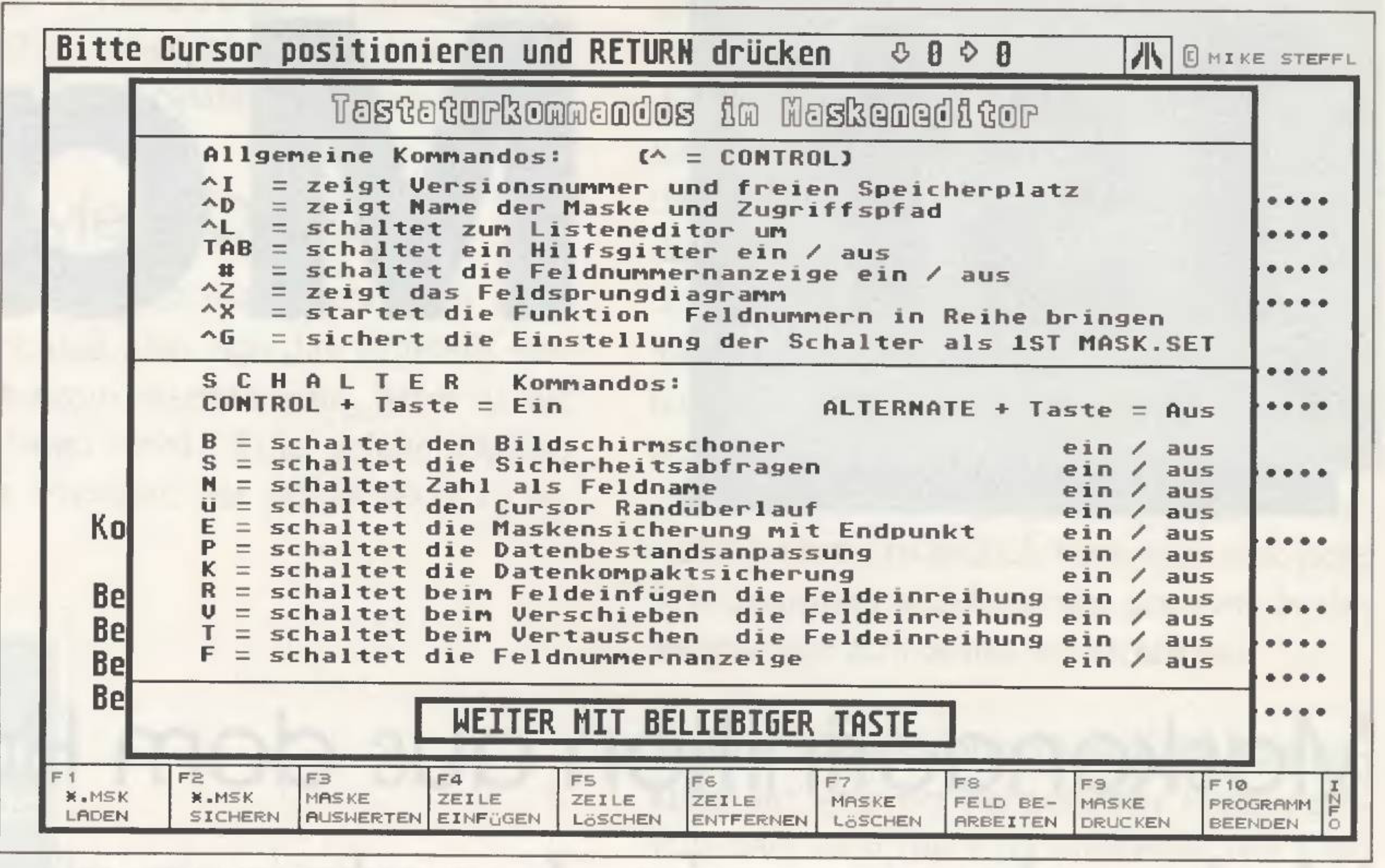


Abb 1: Hilfsbildschirm in 1st Mask

Durch Verschieben wird ein Feld innerhalb der gesamten Maske verschiebbar. Auch hier werden die Daten entsprechend umgruppiert – dies gilt auch für die Numerierung der Felder. Weiter können zwei beliebige Felder vertauscht werden. Hier muß allerdings darauf geachtet werden, daß an der Zielposition genügend Platz ist; Überstehendes wird einfach abgeschnitten.

Durch Kopieren kann man schnell zu Feldduplikaten für solche Felder kommen, die dieselben Parameter benötigen. Es wird zwingend die Eingabe eines neuen, vom alten abweichenden Namens verlangt. Aus 1st Mask heraus ist ein einfacher Maskenausdruck auf einem Matrixdrucker möglich.

Der Cursorsprung

Die Reihenfolge der Felder bei der Dateneingabe kann zum Beispiel durch obige Verschiebeoperationen erheblich durcheinandergebracht werden. 1st Mask liefert über das Aufrufen eines Feldsprungdiagramms, in welchem die Reihenfolge der späteren Dateneingabe in die Maske mit Hilfe von Punktlinien zwischen den Feldern der Maske visualisiert wird, eine Information über das 'Cursorsprungverhalten'. Je chaotischer dies aussieht, desto unkomfortabler wird die spätere Dateneingabe ausfallen.

Korrigiert wird das mit dem Punkt 'Feldnummern einreihen', der die Feldnummern wieder in eine 'ordentliche' Reihenfolge bringt, wobei sich die Funktion jeweils an der Nummer des vorangegangenen Feldes orientiert. Alternativ können die Feldnummern von links oben nach rechts unten in Reihe gebracht werden.

Gut eingestellt

1st Mask gestattet eine Reihe von Einstellungen, die dauerhaft gespeichert werden und bei jedem Programmaufruf das Programm in diesem Sinne installieren. Alle Einstellungen werden auf der Menüseite vorgenommen. Auf alle Konfigurationen kann aber auch von der Maskenseite aus per Tastendruck Einfluß genommen werden. Sind Accessories installiert, so kann man sie von hier aus starten. Eine wichtige Funktion – insbesondere in der Einarbeitungsphase – haben die Sicherheitsabfragen, die versehentliche Fehler vermeiden helfen. Ist man später geübter, so werden diese 'ewigen' Abfragen manchmal lästig. Man schaltet sie am besten ab – auf eigene Gefahr, versteht sich.

Über einen Schalter kann man entscheiden, ob im Feldnamen Zahlen zulässig sein sollen oder nicht. Bei Zahlen könnte es – wie schon oben erwähnt – eventuell zu Schwierigkeiten beim Drucken unter 1st Address kommen. Manchmal lassen sich Zahlen in Feldnamen aber nur mit Tränen der Entsagung vermeiden. Wie wir sehen, erlaubt das Programm viele Tätigkeiten, die vielleicht Fehler verursachen könnten – man muß halt seine eigenen Erfahrungen machen. Es ist möglich, den Cursor über den Rand des Maskenfensters hinweglaufen zu lassen. Mich irritiert es allerdings, wenn dieser dann plötzlich auf der anderen Seite wieder hereinkommt. Wer also möchte, daß der Cursor am Rand stehenbleibt, der lege auch diesen Schalter um.

1st Address arbeitet übrigens auch mit 1st Mail zusammen. Hierfür werden Kommas als Trennzeichen benutzt. Das letzte Feld ei-

Abb. 2: Der Masken-Editor nach WYSIWYG-Prinzip

nes Datensatzes sollte einen Punkt aufweisen, um die Trennung der Datensätze zu gewährleisten. Man kann 1st Mask so einstellen, daß immer ein Punkt als Vorbelegung im letzten Datenfeld erzeugt wird. Dies hat den Nachteil, daß viele Datensätze größer werden, als sie eigentlich sind, insbesondere, wenn das letzte Feld nicht belegt ist. Wählt man aber eine kompakte Datensicherung, so werden solche leeren Datenfelder weggelassen, allerdings muß man der 1st Mail-Kompatibilität dann Adieu sagen.

Möchte man eine Maske verändern, ohne daß der Datenbestand gleich mit verändert oder angepaßt wird, so muß die entsprechende Voreinstellung aktiviert werden.

In Reih und Glied

Beim Einfügen von neuen Feldern kann dafür gesorgt werden, daß die Feldnummer sich in die bestehende Reihenfolge einfügt. Möchte man allerdings ein etwas anderes Cursorsprungverhalten, so zum Beispiel eine Art Spaltensatz, erzeugen, so muß diese Option ausgeschaltet werden. Jetzt ist die Reihenfolge der Feldnumerierung und damit des Cursorsprunges bei der Dateneingabe nur noch der Lust und Laune des Benutzers unterworfen. Dazu tragen auch die Möglichkeiten bei, die Numerierung beim Verschieben, Einreihen und Vertauschen von Feldern anzupassen bzw. beizubehalten. Die Numerierung selbst kann angezeigt oder deaktiviert werden.

Schreibarbeit

Neben der Erstellung von Masken zur Dateneingabe benötigt 1st Address noch weitere Vereinbarungen über Druckerausgaben (Listen, Labels, etc.) und Modemsteuerung. Diese Listen müssen leider weiter mit einem Texteditor erstellt werden.

Als Hilfestellung bietet das Programm allerdings einen kleinen, integrierten Texteditor an, so daß man zur Bearbeitung von Listen das Programm nicht verlassen muß. Der Listeneditor bietet selbstverständlich nicht den Komfort eines richtigen Editors (so sind zum Beispiel keine Blockoperationen vorgesehen), aber zur Erzeugung normaler Druckerausgaben und diverser Steuerungen dürfte er mehr als ausreichend sein.

Ähnlich wie im Maskeneditor bietet auch der Listeneditor eine Online-Hilfe, die aber hier mit Control-Help ausgelöst wird. Das Listenfenster sieht genauso aus wie das Maskenfenster, und die Funktionen überschneiden sich teilweise bzw. bewirken dasselbe. Eine Ausnahme bieten die Befehle 'Gehe zu Zeile', der der Tatsache Rechnung trägt, daß eine Liste länger als die aktuell sichtbare Maske sein kann, und die Möglichkeit, den Schreibmodus zwischen Einfügen und Überschreiben umzuschalten. In einem besonderen Modus lassen sich ASCII-Codes eingeben, die nach der Eingabe in die zugeordneten Zeichen umgewandelt werden.

Fazit

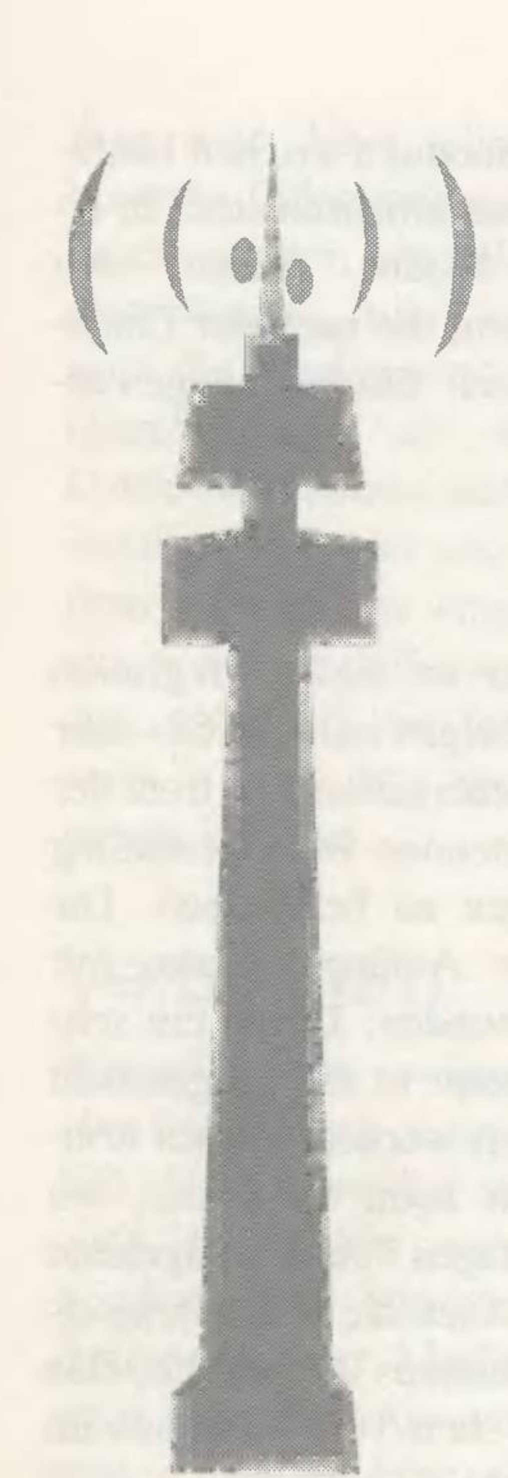
Für 1st Address-User ist dieses Programm ein Muß. Es ist im übrigen mit DM 68,- sehr preiswert. Die Maskenerstellung ist trotz der etwas seltsam anmutenden Menügestaltung durchaus als gelungen zu bezeichnen. Die Arbeit ist auch für Anfänger kaum mit Schwierigkeiten verbunden. Durch ein sehr gutes Sicherheitskonzept ist die Möglichkeit von Fehlern minimiert worden. Dieses Konzept zeigt sich auch beim Speichern, wo durch diverse Rückfragen Fehler weitgehend vermieden werden. Auch die Einstellung eines automatischen Backups ist möglich. Das Programm läuft auf allen TOS-Versionen im Schwarz-Weiß-Modus.

Das Handbuch kommt in zwei Teilen, wobei der zweite Teil die Kurzanleitungen und den Index enthält. Wieso man hierfür zwei Handbücher – beide sind relativ dünn – benötigt, ist mir ein Rätsel. Das mir vorliegende Handbuch ist, trotz ausreichend informativem Inhalt, von ziemlich schlechter Druckqualität und so schlecht gebunden, daß ich nach wenigen Minuten des Blätterns eine Einzelblattsammlung in der Hand hielt. Aber es informiert – wie gesagt – gut über die Funktionen des Programms, und es besteht doch die Hoffnung, daß sich der Hersteller eines guten Programms den sehr positiven Gesamteindruck nicht auf Dauer durch ein unprofessionelles Handbuch schmälern lassen will. ep/md

Bezugsquelle:
Soft- und Hardware Lauterbach, Josephplatz 3, 8000 München 40, 089/24715031

1st Mask

+	−
Einfache Bedienung	Handbuch schlecht verarbeitet
Gute Ergänzung zu 1st Address	
Online-Hilfe	



Channel Videodat life

Decoder und Empfangs-software im Detail

Nachdem wir in den letzten Ausgaben schon ausführlich über die grundlegende Funktionsweise von Channel Videodat sowie über den Fernsehsender PRO 7, der für die Ausstrahlung des Signals verantwortlich ist, berichtet haben, möchten wir in diesem Heft einen etwas detaillierteren Blick auf den Empfangsdecoder und die dazugehörende Software werfen.

Channel Videodat beruht auf einer Technik, deren Entwicklung vor einigen Jahren beim öffentlich-rechtlichen Fernsehen, insbesondere beim WDR, begonnen hat. Damals experimentierte man mit der Ausstrahlung von Daten während der Sendung 'Computer Club', wobei zunächst Übertragungsraten von 300 Baud verwendet wurden. Der Decoder VD 2000, der heute zum Empfang des Channel Videodat dient, ist die konsequente Weiterentwicklung dieser Technik: Bestückt mit aufwendigen Custom-Chips ermöglicht das Gerät heute eine Übertragungsrate von 19.200 Baud, von denen zur Zeit 9600 Baud für die Ausstrahlung der Vordergrund-Sendungen genutzt wird. Die verbleibende Kapazität dient unter anderem zur ständigen Ausstrahlung einer Programmvorschau sowie des Deutschen Depeschen Dienstes im Hintergrund.

Aufgabe des Decoders ist es nun zunächst einmal, die Videodat-Daten aus dem Bildsignal, das über einen Videoeingang eingespeist wird, zu isolieren. Im nächsten Schritt erfolgt die Decodierung der Daten, wobei auch geprüft wird, ob – was allerdings nur im Falle einer gebührenpflichtigen Ausstrahlung erforderlich ist – eine Freischaltung für die aktuelle Sendung vorliegt. Schließlich werden die Daten dann über die serielle Schnittstelle an den Atari ST (oder einen anderen Computer) weitergegeben.

Die Software

Dort läuft zum Empfang des Channel Videodat eine spezielle Software, die den Decoder ansteuert, die Daten empfängt und auch zur Vor-Programmierung der zu empfangenden Sendungen dient. In der Praxis bedeutet das: Sie schalten den Decoder ein und starten dann die Empfangssoftware auf dem Computer. Der Decoder wird nun zunächst einmal initialisiert. Jetzt können Sie beispielsweise den Empfang des Deutschen Depeschen Dienstes aktivieren und die – je nach Tageszeit im Abstand von einigen Minuten – einlaufenden Meldungen verfolgen.

Um die eigentlichen Sendungen des Channel Videodat zu empfangen, benötigen Sie die aktuelle Programmvorschau. Diese wird – wie oben schon angedeutet – in regelmäßigen Intervallen, nämlich zu jeder vollen Stunde und dann im Abstand von jeweils 15 Minuten, im Hintergrund ausgestrahlt. Sofern die Empfangssoftware auf Ihrem Computer läuft, wird die Vorschau empfangen und in einer Datei abgelegt. Im Klartext: Wenn Sie Ihren Decoder das erste Mal an einem Tag starten, warten Sie maximal eine Viertelstunde, bis Sie eine topaktuelle Programmvorschau empfangen haben. Diese Liste der Sendungen des aktuellen sowie des kommenden Tages können Sie jederzeit in einem Fenster darstellen. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf einen Eintrag, so öffnet sich ein Fenster mit weiteren Informationen zu der entsprechenden Sendung. Mit der rechten Maustaste selektieren Sie die Sendung zum Empfang. Ähnlich wie beim VPS-System, das Sie vielleicht von Ihrem Videorecorder kennen, ist die Empfangssoftware nun so programmiert, daß die entsprechende Sendung sicher empfangen wird – auch wenn sie mit einer zeitlichen Verzögerung ausgestrahlt werden sollte.

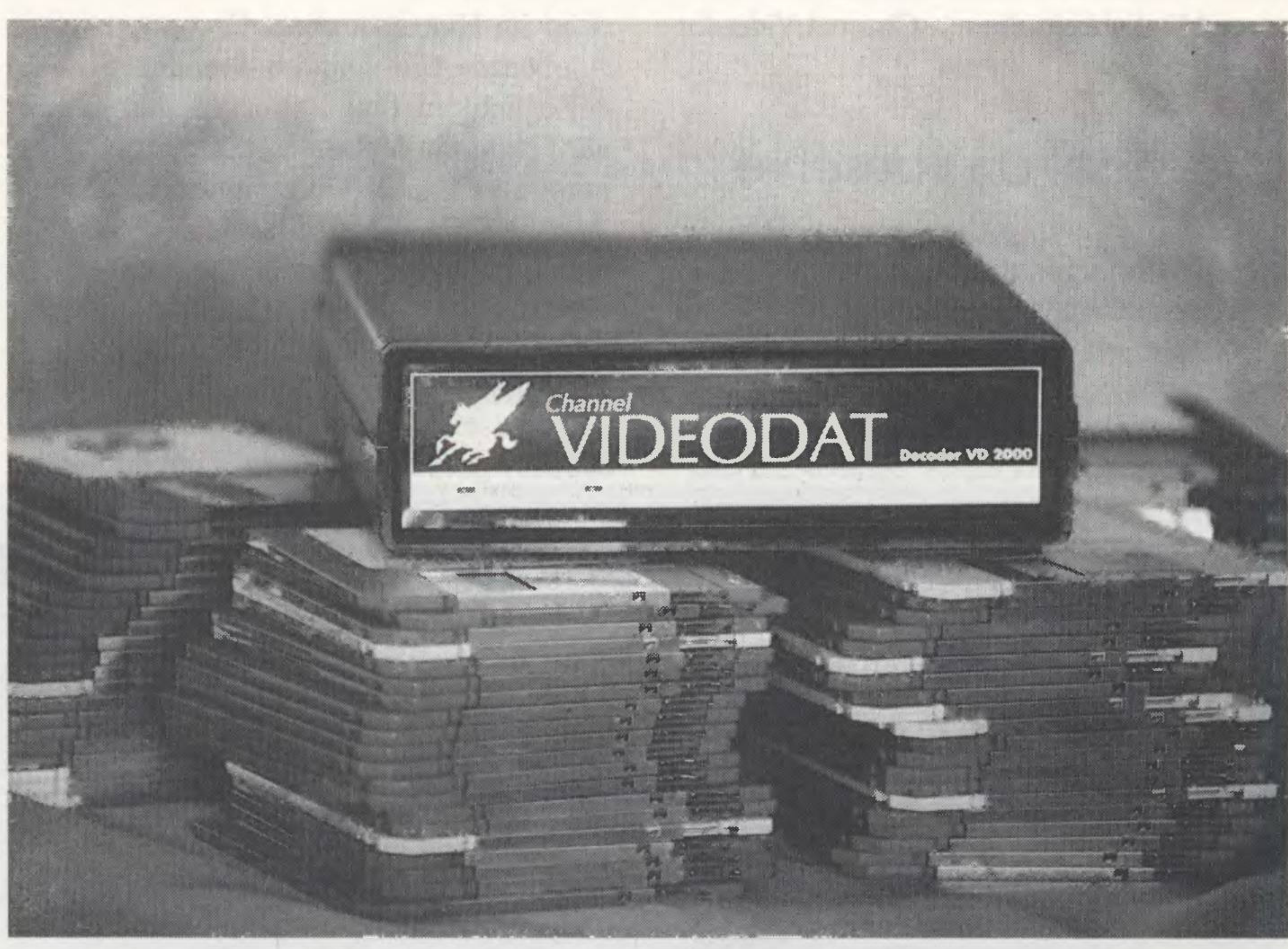
Über die momentane Aktivität der Empfangssoftware informiert übrigens das Status-Fenster. Hier meldet das Programm u.a. den Beginn und das Ende einer Übertragung, eventuelle Übertragungsfehler sowie auch den Empfang der Programmvorschau. Möchte man die Empfangssoftware längere Zeit – über Nacht oder am Wochenende – alleine laufen lassen, so kann man das Protokoll mit der Funktion 'Logbuch' auch in eine Datei ausgeben lassen, so daß man sich im Nachhinein über das Geschehen informieren kann.

Die richtige Einstellung

Durch die komfortable Empfangssoftware müssen Sie als Benutzer nur wenige Parameter einstellen, um Channel Videodat optimal nutzen zu können: Wichtig ist zunächst einmal die Einstellung der bis zu 3 Speicherpfade, in denen die Software automatisch die empfangenen Daten ablegt. Sie können

Channel Videodat generell mit nur einem Diskettenlaufwerk benutzen, müssen dann aber jeweils die Diskette wechseln, sobald diese mit Daten gefüllt ist. Verwenden Sie zwei Diskettenlaufwerke, so können Sie beide mit Disketten bestücken und als Speicherpfade A: und B: angeben. Besitzer einer Festplatte sind natürlich fein raus, denn sie brauchen sich nur darum zu kümmern, daß auf den angegebenen Partitionen ausreichend Speicherplatz verfügbar ist.

In der Regel können Sie nach Einstellung der Speicherpfade direkt mit der Benutzung von Channel Videodat loslegen. Manchmal – wenn Sie PRO 7 nur sehr schlecht empfangen – kann es erforderlich sein, daß Sie den Empfangspegel in der Software nachjustieren. Eine ausführliche Anleitung dazu liegt dem Decoder bei, außerdem ist eine automatische Ermittlung des optimalen Pegels mittlerweile implementiert.



Der Channel Videodat Decoder VD 2000: Eintrittskarte in eine neue Datenwelt

Timing

Eine wichtige Sache sollte man bei der Benutzung der Empfangssoftware nie vergessen: Der Computer empfängt, während Sie an der Software noch diese oder jene Einstellung vornehmen, im Hintergrund Daten mit einer Geschwindigkeit von 19.200 Baud. Pro Sekunde (!) sind also mehr als 2 KByte an Informationen zu verarbeiten, was natürlich seine Zeit kostet. Bis zu einer gewissen Grenze kann der Computer diese Dinge zwischenspeichern und einen Moment später weiterverarbeiten. Solange Sie nur im Sendeplan mit der Maus klicken oder die Meldungen des Depeschen Dienstes lesen, ist das kein Problem. Wenn Sie jedoch eine Dialog- oder Dateiauswahlbox aufrufen, steht für diese Zeit alles still, der Computer kann die empfangenen Daten nur puffern. Sie sollten also darauf achten, daß Sie nicht länger als ungefähr zehn Sekunden in einer Dialog- oder Dateiauswahlbox verweilen, wenn der Computer gerade mit dem Datenempfang beschäftigt ist.

Updates online

Die Empfangssoftware für Channel Videodat wird ständig weiterentwickelt. Zur Verbreitung der Updates wird genialerweise Channel Videodat selbst benutzt: Sobald eine neue Version der Empfangssoftware fertiggestellt ist, wird diese über Channel Videodat ausgestrahlt! Es entstehen also keinerlei Update-Gebühren, und Sie haben die aktuelle Version direkt verfügbar – eine

neue Möglichkeit, die nur Channel Videodat bietet.

Videodat als Konserve

Da die Auswertung des Channel Videodat Signals ein sehr zeitaufwendiger Vorgang ist, ist der Computer mit dieser Aufgabe in der Regel voll ausgelastet. Es ist also nicht möglich, während des Empfangs einer Sendung im Hintergrund am Computer weiterzuarbeiten. Um dennoch Sendungen zu einer beliebigen Tageszeit empfangen zu können, kann ein Videorecorder zur Aufzeichnung des Channel Videodat benutzt werden. Zeichnen Sie dazu einfach das Programm von PRO 7 zu der Zeit auf, in der die gewünschte Videodat-Sendung ausgestrahlt wird. Ihr Recorder nimmt dann sowohl PRO 7 als auch Videodat, auf und Sie können die Sendung später in Ihren Computer einspielen. Ein Tip an dieser Stelle noch: Beginnen Sie mit der Aufzeichnung besser rund 20 Minuten früher, damit Sie in jedem Fall auch die Programmvorschau dieses Tages mit aufnehmen. Wenn Sie später das Band abspielen, empfängt Ihr Decoder die Aufzeichnung dieser Vorschau und Sie können die gewünschte Sendung per VPS auswählen. cs

24 Stunden aus dem Programm von Channel Videodat

Hier sehen Sie am Beispiel des 18.4. das Programm von 24 Stunden Channel Videodat. Übrigens: In dieser Form empfangen Sie auch die tägliche Vorschau, wobei ab Anfang Mai auch die Ausstrahlungen von Atari Shareware und Public Domain ausführlicher kommentiert sind.

18.04.91 00:00 Atari Shareware 770 KB
13 interessante PD-Programme für Atari. Zusammengestellt von der Redaktion des Atari PD Journals.

18.04.91 00:50 DOS Shareware 1300 KB
8 attraktive Shareware-Programme für DOS-kompatible Computer:

1. FLUSHOT - Viruskiller
2. FAMILY HISTORY - Ahnenforschung mit dem PC
3. FLODRAW - Diagramme mit dem PC
4. TREEVIEW - universelle DOS-Oberfläche
5. THE DRAW - Animation ohne Grafikkarte
6. SHOOTING GALLERY - Geschicklichkeitsspiel
7. LIGHTING PRESS - Grafikprogramm für Briefköpfe, Postkarten etc.
8. KDIR - Das andere Directory

18.04.91 02:20 GIF-Bilder 360 KB
GIF-Bilder sind farbige, fotorealistische Grafiken im GIF-Format für DOS-kompatible Rechner.

18.04.91 02:40 DOS Shareware 670 KB
Attraktive Shareware für DOS-kompatible Computer. In dieser Ausgabe:

1. XASM - Cross-Assembler für Zilog Z8 und Intel 8048.
2. GS-ADRESS - komfortable Adressverwaltung
3. WORLD STATISTICS - Statistiken und demographische Daten der Welt (1986)
4. AMULETT - Abenteuerspiel auf 20 Ebenen

18.04.91 03:40 DOS Shareware 640 KB
Attraktive Shareware für DOS-kompatible Computer. In dieser Ausgabe:

1. ROSEWOOD JOURNAL - Business Programm, Version 2.03
2. FINGERPAINT - Malprogramm, Version 2.0
3. SIMPLY LABELS - Etikettenprogramm, Version 2.01
4. ARTIKELFIX - Verwaltungsprogramm für Zeitschriftenartikel, Version 2.01
5. TBASE - Volltext-Datenbanksystem, Version 1.0
6. RWFILE - Datenverwaltung

18.04.91 04:30 ETAB - Tageszeitung für Blinde
(E)lektronische (Ta)geszeitung für (B)linde. Nur für Blinde und Sehgeschädigte.

18.04.91 06:15 Atari Shareware 450 KB
Viele tolle PD-Programme für Atari. Zusammengestellt von der Redaktion des Atari PD Journals.

18.04.91 07:05 VIDEODAT Humor 15 KB
Witze à la carte.

18.04.91 07:15 ddp Nachrichten 80 KB
Die Tagesmeldungen des ddp Deutscher Depeschen Dienst.

18.04.91 07:25 CHANNEL AKTUELL 125 KB
CHANNEL AKTUELL ist die elektronische Programmzeitung und das elektronische Kanaljournal. Ein absolutes Muß für jeden CHANNEL VIDEODAT Teilnehmer. In dieser Ausgabe: Die Version 1.1 des Empfangsprogrammes VIDEODAT.EXE (DOS).

18.04.91 07:45 VIDEODAT Publik 55 KB
VIDEODAT PUBLIK bietet Beiträge aus den verschiedensten Bereichen. In dieser Ausgabe: Das neueste aus der Atari-Welt. Zusammengestellt von der Zeitschrift ATARI PD JOURNAL.

18.04.91 08:00 Wartungszeit
Die Zeit zwischen 8:00 und 11:30 benötigen wir im Moment für Wartungsarbeiten am CHANNEL VIDEODAT-System. Die Wartungszeit wird in Kürze verkürzt werden. Wir bitten um Ihr Verständnis.

18.04.91 11:30 Amiga Shareware 600 KB
Sammlung von tollen Shareware-Programmen für den Amiga. In dieser Ausgabe: Die Shareware aus der FISH-Bibliothek Nr. 453.

18.04.91 12:20 Atari Shareware 760 KB
12 tolle PD-Programme für Atari. Zusammengestellt von der Redaktion des Atari PD Journals.

18.04.91 13:10 DOS Shareware 850 KB
Attraktive Shareware-Programme für DOS-kompatible Computer:

1. CHEMICAL - Chemie auf dem PC
2. TURBO PASCAL TOOLS - für Pascal-Programmierer
3. MEGA-CAD - CAD-Programm

18.04.91 14:10 CHANNEL AKTUELL 125 KB
CHANNEL AKTUELL ist die elektronische Programmzeitung und das elektronische Kanaljournal. Ein absolutes Muß für jeden CHANNEL VIDEODAT Teilnehmer. In dieser Ausgabe: Die Version 1.1 des Empfangsprogrammes VIDEODAT.EXE (DOS).

18.04.91 14:30 Testzeit für Industriepartner
In dieser Zeit führen verschiedenen Industrieunternehmen Testausstrahlungen durch. Diese Ausstrahlungen sind nicht frei empfänglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

18.04.91 15:00 DOS Shareware 640 KB
Attraktive Shareware für DOS-kompatible Computer. In dieser Ausgabe:

1. PROCOMM - Terminalprogramm, Version 2.42
2. TASM - Assembler, der Code für 8048, 8051, 6502 und andere erzeugt

18.04.91 15:30 Computer Galerie 75 KB
30 professionelle Vektorgrafiken im GEM-Format. Zusammengestellt von der Fa. CCP SOFTWARE (Marburg).

18.04.91 15:45 Computer Galerie 70 KB
30 professionelle Vektorgrafiken im GEM-Format. Zusammengestellt von der Fa. CCP SOFTWARE (Marburg). Dazu Neuigkeiten aus der Softwarewelt.

18.04.91 16:00 Börse Direkt 200 KB
Die kompletten Börsenschlußkurse der Frankfurter Wertpapierbörse und der Deutschen Terminbörse. Mit allen wichtigen Eckdaten des Tages.

18.04.91 16:20 ddp Nachrichten 170 KB
Die Tagesmeldungen des ddp Deutscher Depeschen Dienst.

18.04.91 16:40 DOS Shareware 330 KB
Attraktive Shareware für DOS-kompatible Computer. In dieser Ausgabe:

A 86/D 86 Assemblerprogrammierung für Einsteiger

18.04.91 17:10 GIF-Bilder 380 KB
GIF-Bilder sind farbige, fotorealistische Grafiken im GIF-Format für DOS-kompatible Rechner.

18.04.91 17:40 Computer Markt 370 KB
Der COMPUTER MARKT beschäftigt sich mit dem Thema EDV. In dieser Ausgabe: Ein elektronisches Lexikon für Fragen rund um den PC. Das Programm wurde erstellt von der Redaktion der Zeitschrift BTX&PC (läuft nur unter DOS). Daneben finden Sie hier aktuelle Informationen der Fa. CCP SOFTWARE (Marburg).

18.04.91 18:10 Börse Direkt 200 KB
Die kompletten Börsenschlußkurse der Frankfurter Wertpapierbörse und der Deutschen Terminbörse. Mit allen wichtigen Eckdaten des Tages.

18.04.91 18:30 ddp Nachrichten 230 KB
Die Tagesmeldungen des ddp Deutscher Depeschen Dienst.

18.04.91 18:55 DOS Shareware 320 KB
Attraktive Shareware für DOS-kompatible Computer. In dieser Ausgabe:

1. FILE BROWSER - Dateianzeigeprogramm
2. RESUMEBESEST + FORMGEN - Bewerbungen gestalten, mit Texteditor
3. HYTEXT - Sprachlernsoftware, Version 2.5
4. MTOOL + CONVERT - Mathematik-Utilities

18.04.91 19:30 DOS Shareware 720 KB
Attraktive Shareware für DOS-kompatible Computer. In dieser Ausgabe:

1. GS-AUFTRAG - Auftragsverwaltung, Version 1.43
2. DISK COMMANDO - Utilities , Version 2.10
3. PERSONAL C COMPILER - C Compiler, V 1.2B

18.04.91 20:20 Atari Shareware 750 KB
12 tolle PD-Programme für Atari. Zusammengestellt von der Redaktion des Atari PD Journals.

18.04.91 21:10 DOS Shareware 370 KB
4DOS, der DOS-Turbolader. Shareware-Programm für DOS-kompatible Computer.

18.04.91 21:50 DOS Shareware 620 KB
8 attraktive Shareware-Programme für die Datenkomprimierung. Für DOS-kompatible Computer.

18.04.91 22:40 DOS Shareware 310 KB
GALAXY - schnelle Textverarbeitung, RAM resident, einfach erlernbar, Version 2.43; Shareware-Programm für DOS-kompatible Computer.

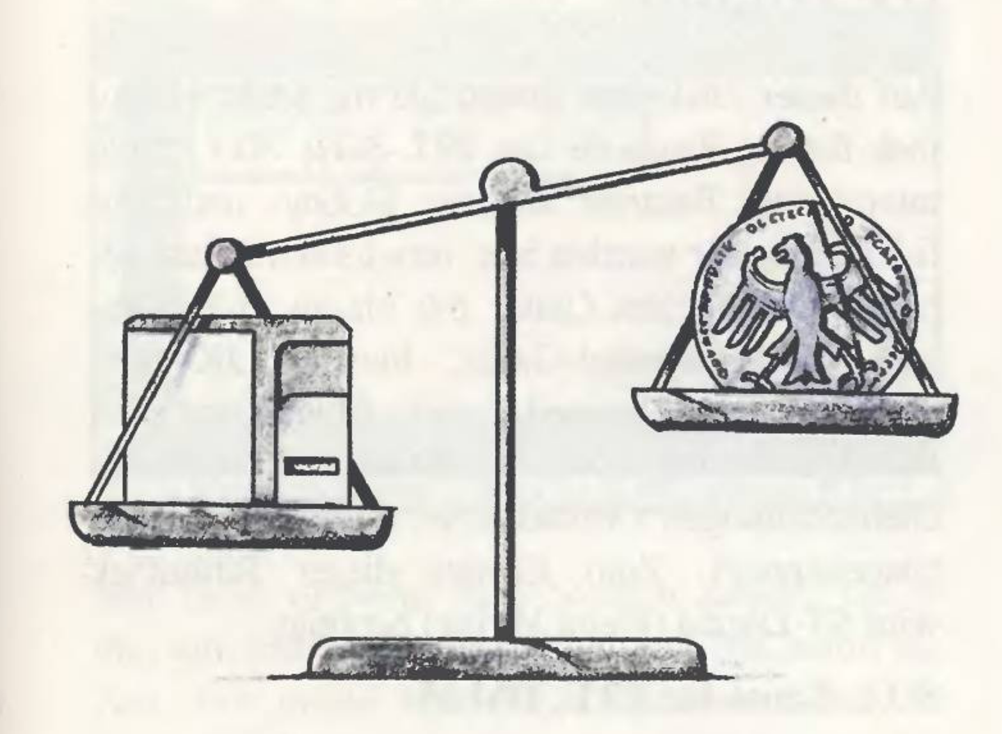
18.04.91 23:10 Börse Direkt 200 KB
Die kompletten Börsenschlußkurse der Frankfurter Wertpapierbörse und der Deutschen Terminbörse. Mit allen wichtigen Eckdaten des Tages.

18.04.91 23:30 ddp Nachrichten 380 KB
Die Tagesmeldungen des ddp Deutscher Depeschen Dienst seit Mitternacht.

19.04.91 00:00 GIF-Bilder 1500 KB
GIF-Bilder sind farbige, fotorealistische Grafiken im GIF-Format für DOS-kompatible Rechner.

SONDERSERIE

Wir machen Spitzensoftware preiswert!



Die unter dem Namen Sonderserie vom Heim-Verlag veröffentlichten Programme wurden unter den Kriterien Leistungsfähigkeit, Unterhaltungswert und Zuverlässigkeit ausgesucht und sind auch für den professionellen Einsatz ohne Einschränkung verwendbar. Obwohl die Programme der Sonderserie den üblichen Copyright-Bestimmungen unterliegen und nicht Public Domain sind, beläuft sich der Verkaufspreis für eine Diskette auf nur 15,- DM. Diesen unglaublich günstigen Preis für gute Software können wir nur durch unser einfaches Verkaufskonzept aufrechterhalten, indem wir auf die sonst übliche aufwendige Verpackung verzichten. Zu jedem Programm finden Sie natürlich eine ausführliche deutschsprachige Anleitung auf der Diskette.

Lottokat

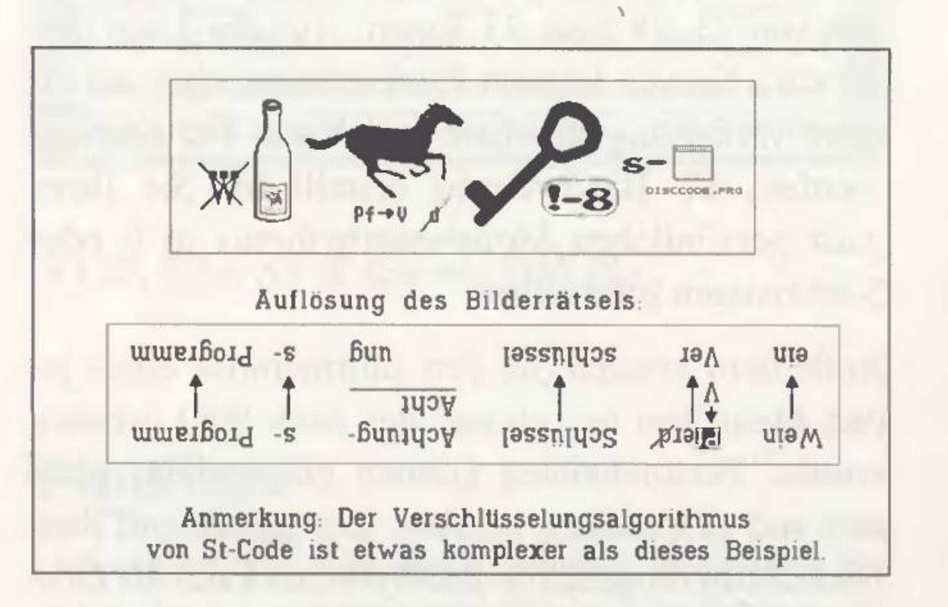
Lottospieler aufgepaßt – mit Lottokat bekommen Sie die optimale Unterstützung zum Ausfüllen von Lottoscheinen. Das Programm beherrscht das Samstags- und Mittwochslotto sowie das richtige Ausfüllen von Normal- und Systemscheinen mit Voll- oder VEW-System. Umfangreiche Statistikfunktionen geben eine Gesamt- oder Jahresübersicht. Ein bisher noch unbekannter Durchschnittswert kann als Indikator für die erhöhte Wahrscheinlichkeit des Auftretens bestimmter Gewinnzahlen der anstehenden Ziehung herangezogen werden. Es sind alle Gewinnzahlen der Samstag- und Mittwochziehungen bis zum 21. Mai 1990 enthalten.

SO 6, Lottokat, (f & s/w), DM 15,-

Disketten aus der Sonderserie

SO	1	TTL-Bausteine für ST Digital	DM 15,-
SO	2	CMOS-Bausteine	DM 15,-
SO	3	Pipeline (s/w)	DM 15,-
SO	4	Emula 6 (f&s/w)	DM 15,-
SO	5	Ooops (s/w)	DM 15,-
SO	6	Lottokat (f&s/w)	DM 15,-
SO	7	–	
SO	8	Sport (s/w)	DM 15,-
SO	9	BuTa ST (f&s/w)	DM 15,-
SO	10	DiskMainEntrance (s/w, 1MB)	DM 15,-
SO	11	Convert (f&s/w)	DM 15,-
SO	12	That's Literatur	DM 15,-
SO	13	ST Utilities (f&s/w)	DM 15,-
SO	14	ST Code (f&s/w)	DM 15,-
SO	15	ST Look (f&s/w)	DM 15,-
SO	16	ST Element (s/w)	DM 15,-
SO	17	ST Biorhythmus (f&s/w)	DM 15,-
SO	18	ST Etikett (s/w)	DM 15,-
SO	19	ST Tastatur (f&s/w)	DM 15,-
SO	20	ST Boot (f&s/w)	DM 15,-
SO	21	Cauchy (s/w)	DM 15,-
SO	22	Fractals III (s/w)	DM 15,-
SO	23	ST Typearea (s/w)	DM 15,-
SO	24	Elektrolex (s/w)	DM 15,-
SO	25	Lohntüte (s/w)	DM 15,-
SO	26 a+b	ELT Designer (f)	DM 20,-
SO	27	Film ST (f&s/w)	DM 15,-
SO	28 a+b	Alchimist ST (s/w)	DM 20,-
SO	29	Disk Streamer (f&s/w)	DM 15,-
SO	30	Quantum ST (s/w)	DM 15,-

ST Code



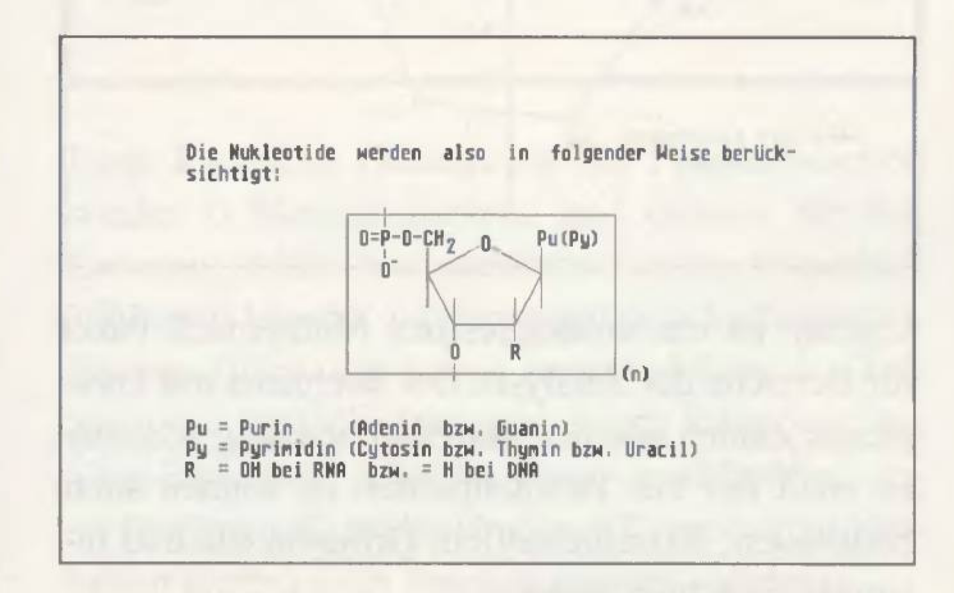
Mit diesem Datenverschlüsselungsprogramm lassen sich beliebige Dateien vor unberechtigtem Zugriff schützen. Mit Hilfe eines frei wählbaren Paßwortes wird es für Unbefugte praktisch unmöglich, die ursprüngliche Datei ohne Kenntnis des Codes wiederherzustellen.

ST Code arbeitet dabei sehr rasch. Eine Datei mit 300.000 Bytes Länge wird in rund 7 Sekunden (je nach Speichermedium auch schneller, z.B. bei Verwendung einer RAM-Disk) codiert.

SO 14, ST Code (f & s/w), DM 15,-

ST Element

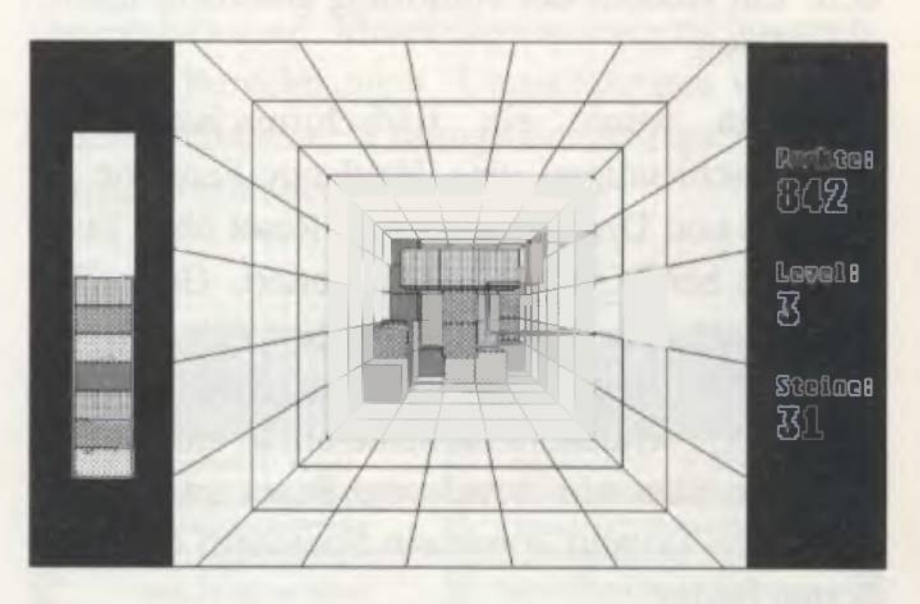
Ein ideales Hilfsmittel für alle Chemiker: Mit ST Element berechnen Sie das Molekulargewicht und die Elementaranalyse jeder chemischen Verbindung. Die Daten der Zusammensetzung der 20 proteinogenen Aminosäuren, der 4 Ribo- und der 4 Desoxyribonukleotide sind ebenfalls in ST Element enthalten.



SO 16, ST Element (s/w), DM 15,-

Ooops

Wer Tetris kennt und ihm verfallen ist, wird in Ooops eine weitere Herausforderung finden, denn Ooops ist wie Tetris – nur dreidimensional!



In einem 12 Ebenen umfassenden Turm werden Steine generiert, die langsam zu Boden fallen. Die Steine bestehen aus Kombinationen von bis zu 6 Würfeln, die über die Tastatur in alle Ebenen und Richtungen zu drehen bzw. zu schieben sind. Wenn Sie eine Ebene komplett füllen konnten, wird diese entfernt, und die übrigen Steine rutschen nach. Plazieren Sie also die Steine geschickt, denn erreicht der Stapel die oberste Ebene, so haben Sie verloren. Ooops bringt Spielspaß, fördert das räumliche Denken, steigert die Reaktionsfähigkeit und geht an die Nerven.

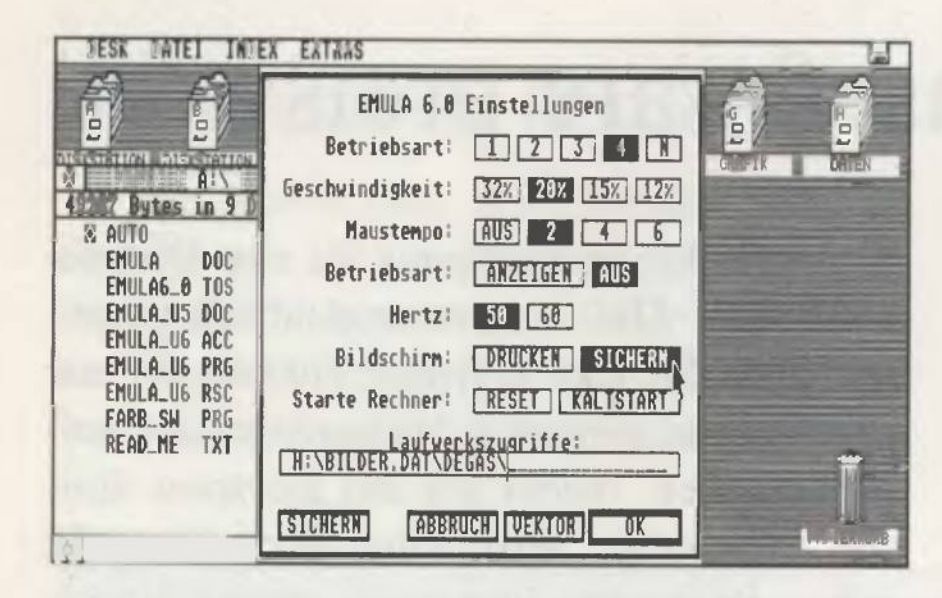
SO 5, Ooops (s/w), DM 15,-

ST Utilities

Um Ihnen die tägliche Arbeit mit dem Computer zu erleichtern, wurden diese Utilities zusammengestellt. Auf der Diskette befinden sich 9 Programme, mit deren Hilfe Sie den freien Speicher des Rechners oder der externen Speichermedien bestimmen können, ASCII-Texte zur Weiterverarbeitung mit 1st Word vorbereiten oder Inhaltsverzeichnisse auf den Drucker ausgeben. Weitere Programme dienen zur schnellen Umrechnung von Zahlen aus dem Binär-, Dezimal-, Hexadezimal- und Oktal-System, zur Berechnung der Mehrwertsteuer oder zur Berechnung von einfachen quadratischen Gleichungen.

SO 13, ST Utilities (f & s/w), DM 15,-

Emula 6



Emula ist sicher einer der leistungsfähigsten Monitoremulatoren für den Atari ST. Sie können zum einen auf dem Farbmonitor die höchste Auflösung des SM124 Monochrommonitor emulieren und auf der anderen Seite die niedrige und mittlere Auflösung auf einem Monochrommonitor darstellen.

Jetzt können auch auf dem Monochrommonitor einige der Farbspiele zum Laufen gebracht werden. Ein Ändern der Auflösung geschieht hierbei ohne Reset.

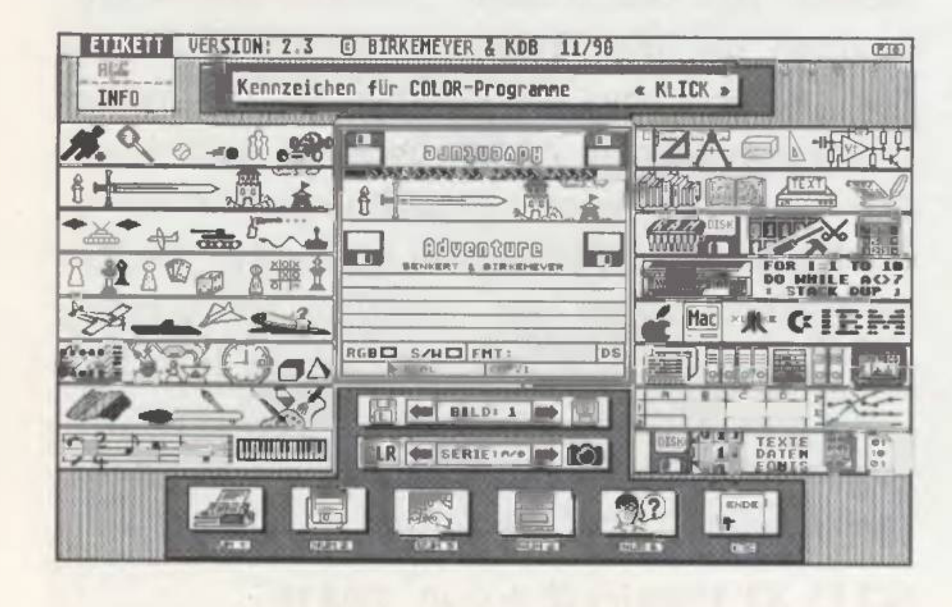
Weiterhin wurde ein Bildschirmschoner, ein Mausbeschleuniger, eine Hardcopy-Funktion für Diskette und Drucker sowie ein Reset über Tastatur (wie bei TOS 1.4) implementiert. Gegenüber den älteren Emula-Versionen haben sich sehr viele Verbesserungen ergeben, wie zum Beispiel eine bis zu 65% schnellere Farbemulation, einfache Installation über ein Accessory, Reset und Warmstart über Tastatur sowie ein Speichern des emulierten Bildes.

Emula paßt sich übrigens automatisch an die jeweilige TOS-Version an und läuft daher auch auf dem 1040 STE unter TOS 1.6. Mit umfangreicher Anleitung auf Diskette.

SO 4, Emula 6 (f & s/w), DM 15,-

ST Etikett

Mit ST Etikett wird das Erstellen von Disk-Labels zum Vergnügen. Zur Sortierung Ihrer Programmsammlung stehen 350 Motive zur Verfügung, die zusammen mit einer flexiblen Beschriftung eine individuelle Gestaltung Ihrer Disk-Labels erlauben. ST Etikett druckt in Schwarz/Weiß oder Farbe auf 9- und 24-Nadel-Druckern, verfügt über eine Online-Hilfe und läßt sich auch über Tastatur steuern.



SO 18, ST Etikett (s/w), DM 15,-

That's Literatur

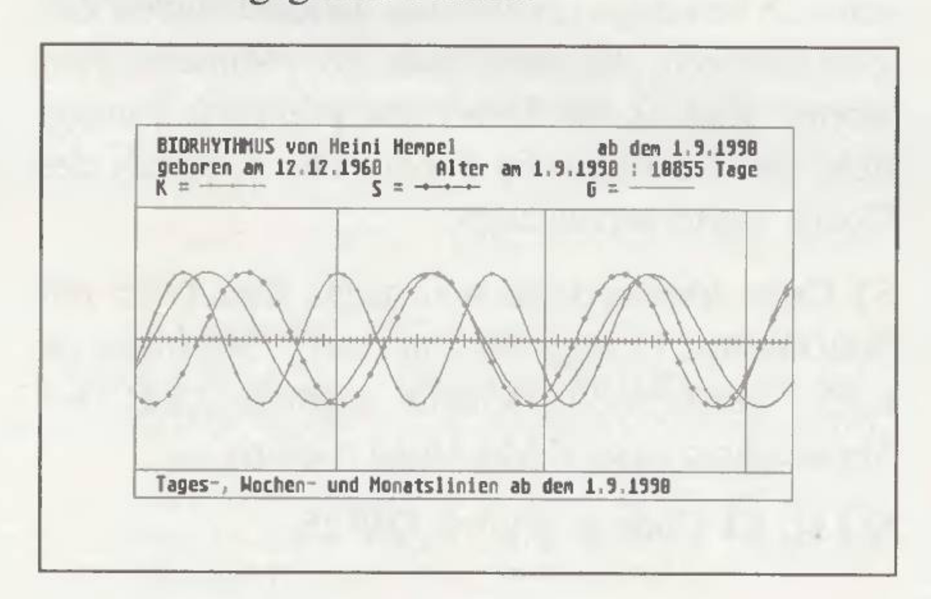
Eine ideale Ergänzung zu That's Write! Das Programmpaket besteht aus der Literaturverwaltung Y-Datei und dem Kommunikations-Accessory Lit-ACC. Es erlaubt die einfache Eingabe, Verwaltung und das beliebige Sortieren der gespeicherten Informationen. Nach Aufruf des Accessorys wird an der aktuellen Cursorposition in That's Write die Literaturangabe automatisch eingefügt.

SO 12, That's Literatur (s/w), DM 15,-

ST Biorhythmus

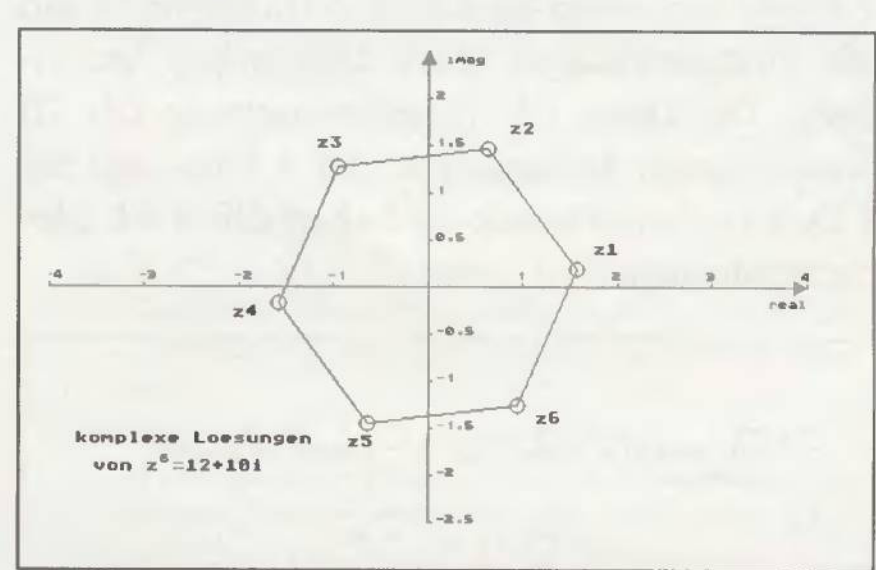
Der Biorhythmus besteht aus drei Lebensrhythmuslinien: der Körper-, der Seelen- und der Geisteslinie. Diese drei Linien haben Wellenlängen von 23, 28 bzw. 33 Tagen. Aus der Lage dieser drei Kurven können Rückschlüsse über die eigene Verfassung an einem beliebigen Tag gezogen werden. ST Biorhythmus erstellt für Sie Ihren ganz persönlichen Monatsbiorhythmus in 1- oder 3-monatigen Intervallen.

Außerdem können Sie den Biorhythmus eines jeden Menschen berechnen, der nach 1850 geboren wurde. Personendaten können eingegeben, geladen und gespeichert werden. Der gerade auf dem Bildschirm dargestellte Biorhythmus kann als Grafik auf Diskette gespeichert oder auf einem Drucker ausgegeben werden.



SO 17, ST Biorhythmus (f & s/w), DM 15,-

Cauchy



Cauchy ist ein umfangreiches Mathematik-Paket für Bereiche der Analysis, des Rechnens mit komplexen Zahlen und der Matrizenrechnung. Cauchy ist nicht nur ein Tabellenplotter, es können auch Nullstellen, Extremalstellen, Differenziale und Integrale berechnet werden.

SO 21, Cauchy (s/w), DM 15,-

Bausteinbibliothek TTL für ST-Digital

Auf dieser Disketten finden Sie die Makrobibliothek für die Bausteine der TTL-Serie 74xx. Viele interessante Bauteile für den Hobby- und Profi-Elektroniker wurden hier verwirklicht, dazu gehören die üblichen Gatter mit bis zu 13 Eingängen, einige Spezial-Gatter, Inverter, JK- und D-Flip-Flops, Dezimal- und Binärzähler mit Rücksetzeingang, Dekoder, Multiplexer und Rechenschaltungen (Volladdierer, Vergleicher, Paritätsgenerator). Zum Einsatz dieser Bibliothek wird ST-Digital (Heim Verlag) benötigt.

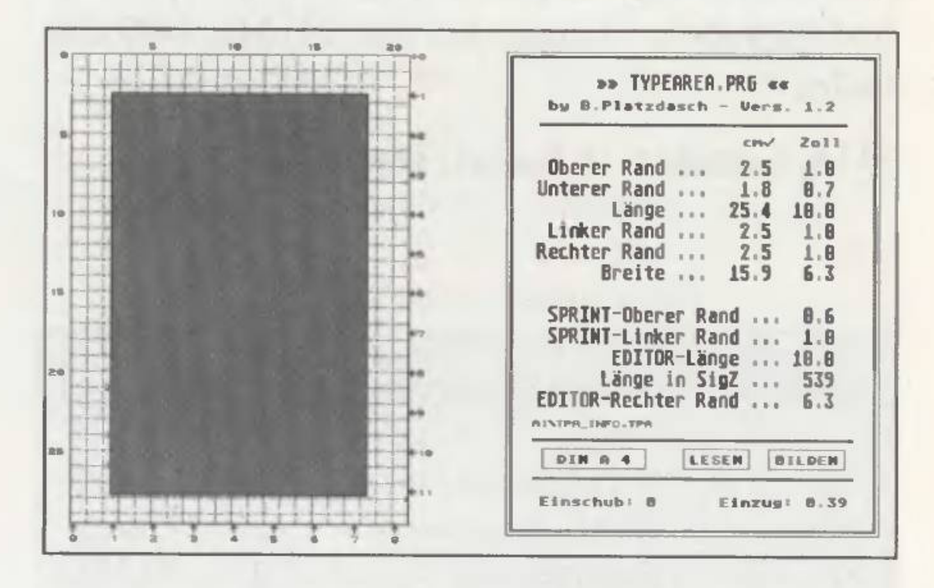
SO 1, Bausteine TTL, DM 15,-

Bausteinbibliothek CMOS für ST-Digital

Auf dieser Diskette befindet sich die Makrobibliothek für Bausteine der CMOS-Serie 40xx (Gatter, Flip-Flops, Inverter, Zähler, usw.). Auch für diese Bibliothek benötigen Sie, wie schon bei Diskette SO 1, das Programm ST-Digital (Heim Verlag).

SO 2, Bausteine CMOS, DM 15,-

ST Typearea



Bei diesem Programm handelt es sich um einen Formatier- und Ausdruckmanager für SDO-Dateien, also für Dokumente der Textverarbeitung SIGNUM!. Mit ST Typearea können anhand von graphisch veranschaulichbaren Satzspiegelentwürfen ('type area' bedeutet Satzspiegel) schon vor dem Erstellen eines SDOs wesentliche SIGNUM!-Fontparameter ermittelt und die Form des späteren Ausdrucks festgelegt werden. Zum Arbeiten mit diesem Programm wird natürlich die Textverarbeitung SIGNUM! benötigt.

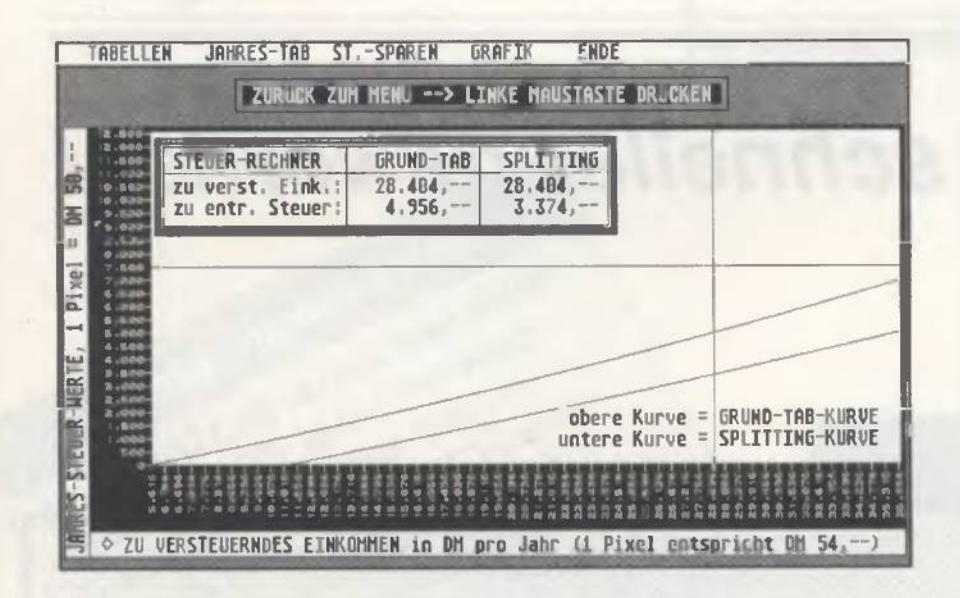
SO 23, ST Typearea (s/w), DM 15,-

DiskMainEntrance

DME ist ein Diskettenmonitor mit integriertem Assembler/Disassembler und vielen Funktionen zum Ändern eines Directory, der FAT oder des Bootsektors. Funktionstasten sind frei belegbar, komplette Disketten können optimiert werden, File- und Sektormodus zum Bearbeiten von Dateien oder Sektoren.

SO 10, DiskMainEntrance (s/w, 1 MB), DM 15,-

Lohntüte



Wer Geld verdient, muß Steuern zahlen, ob es ihm nun paßt oder nicht! Aber wer hat schon die Zeit, sich genau über die komplizierten Berechnungsgrundlagen zu informieren? Da kommt die Lohntüte gerade zur rechten Zeit, denn hiermit können Sie Ihre Lohn- und Gehaltsabrechnung aufgrund Ihrer persönlichen Daten erstellen. Im Lieferumfang sind die Monats-Lohnsteuertabelle, die Jahres-Grundtabelle und die Jahres-Splittingtabelle enthalten.

SO 25, Lohntüte (s/w), DM 15,-

ST Look

Wem die normale Anzeige/Drucken-Funktion des Desktop nicht ausreicht, bekommt mit ST Look eine komfortable Hilfe zum Anzeigen von Dateien. Hiermit lassen sich aber nicht nur ASCII-Texte anzeigen – es können auch Bilder angezeigt oder Datenfiles editiert werden. Insgesamt ein recht nützliches Utility, das auf jede Festplatte gehört.

SO 15, ST Look (f & s/w), DM 15,-

Versandbedingungen

Im Anschluß an jede Programmbeschreibung finden Sie die zugehörige Bestellnummer für die jeweilige Diskette. Die ersten beiden Buchstaben 'SO' sind ein Kürzel für die Sonderserie und müssen bei der Bestellung immer mit angegeben werden. Zu dem Verkaufspreis von DM 15,- für eine Diskette der Sonderserie addieren Sie bitte die Versandkosten.

Versandkosten

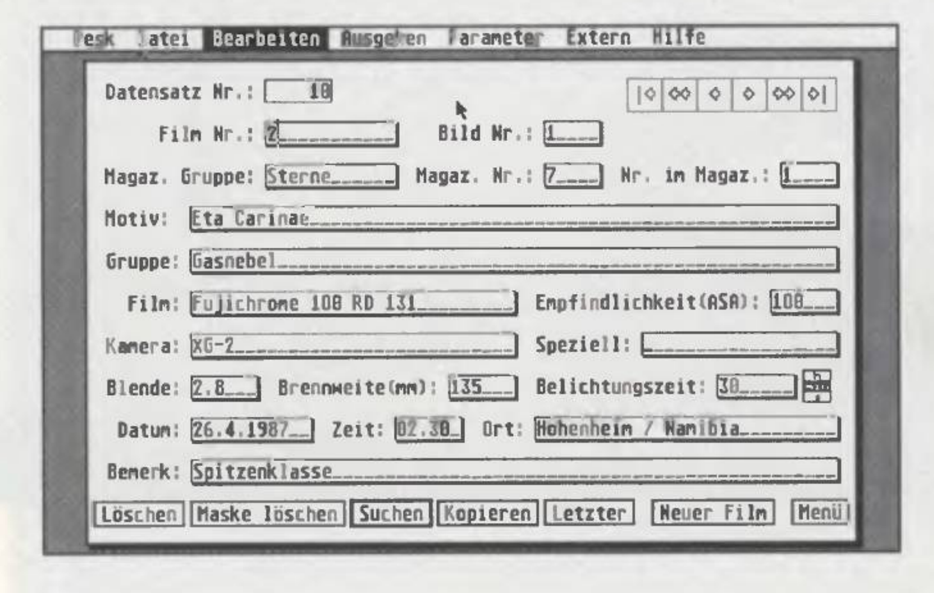
Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-). Ab einer Bestellung von 5 Disketten entfallen die Versandkosten. Dies gilt auch in Kombination mit einer PD-Bestellung!

Zahlungsweise

Den fälligen Betrag können Sie entweder per Vorauskasse begleichen (generell bei Auslandsbestellungen) oder per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (generell bei telefonischer Bestellung).

Film ST

Film ST ist eine Datenbank, mit der fotografische Dokumente, also Dias, Negative und Bilder verwaltet werden können. Auch Videobänder oder Aufnahmen (Filme, Szenen) auf Bändern oder Super-8-Filmen lassen sich mit Film ST verwalten und archivieren. Zum Leistungsumfang gehört ein Listengenerator, eine leistungsfähige Suchfunktion mit Wildcards und die formatierte Ausgabe von Datensätzen über Formulare.



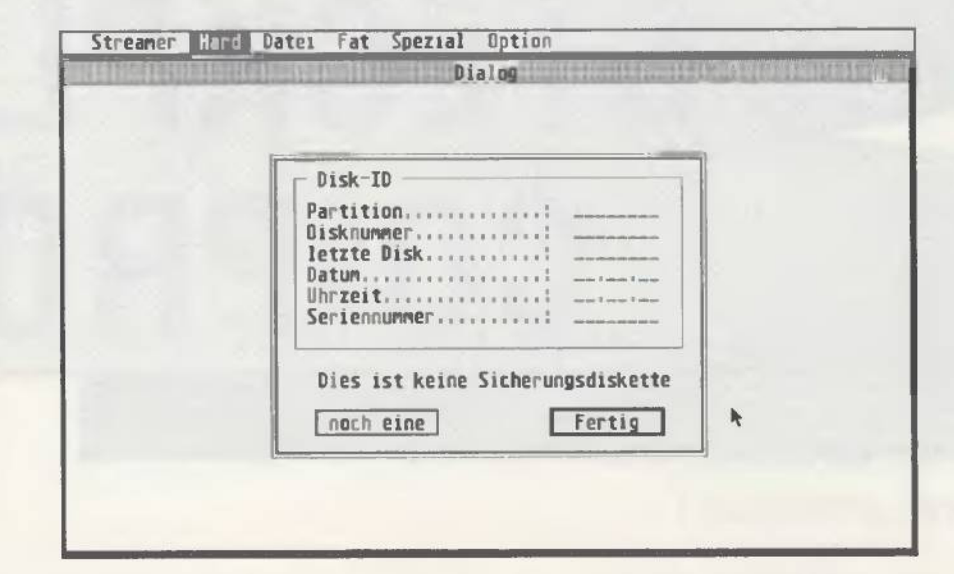
SO 27, Film ST (f & s/w), DM 15,-

Pipeline

Um erfolgreich Pipeline zu spielen, benötigen Sie sicher keine abgeschlossene Berufsausbildung als Klempner. Ihre Aufgabe: Verlegen Sie ein Netz aus Rohrleitungen und verbinden Sie die Häuser einer Stadt. Sind einmal alle Gebäude angeschlossen, so lassen Sie eine Kugel durch die Leitungen sausen, um diese auf ihre Funktion zu überprüfen. Einbahnstraßen, Totenköpfe und weitere Gemeinheiten werden Ihnen dabei ordentlich zu denken geben. Pipeline wird nur mit der Maus gespielt und benötigt einen Monochrommonitor.

SO 3, Pipeline (s/w), DM 15,-

Neu: Disk Streamer



Liegt Ihr letztes Backup von der Festplatte schon wieder 6 Monate zurück, und denken Sie mit Grausen an die bevorstehende Backup-Prozedur? Vielleicht können wir Ihnen mit dem vorliegenden Backup-Utility die Arbeit etwas erleichtern. Disk Streamer liest die Daten in einem Stück von der Festplatte und schreibt diese anschließend abwechselnd auf Laufwerk A und B, wobei die Disketten hierbei auch gleich formatiert werden.

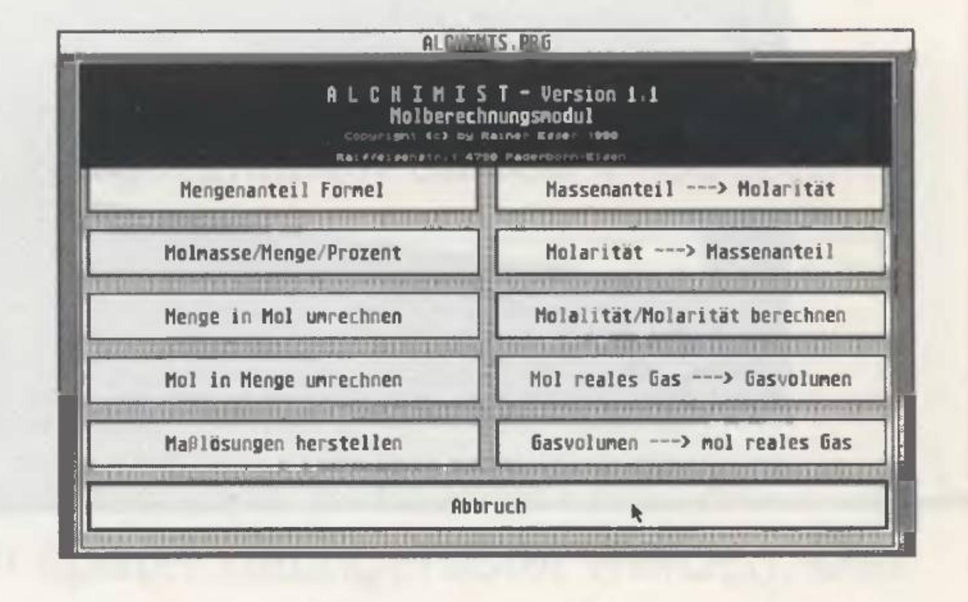
SO 29, Disk Streamer 1.4 (f & s/w), DM 15,-

Neue Software braucht das Land!

Möchten auch Sie Ihr Programm in der Sonderserie des Heim-Verlages veröffentlichen, so erfahren Sie näheres unter der Rufnummer (06151) 56057 oder 595946. Ihre Ansprechpartner sind Herr Arbogast und Herr Bernhard.

Alchimist ST

Alchimist ST wurde entwickelt, um dem Chemiker bei den täglich anfallenden Berechnungen im Umgang mit der Chemie ein nützliches Hilfswerkzeug zur Seite zu geben. Das Programm ist als Accessory konzipiert und somit aus allen Anwendungen sofort erreichbar. Die Programmfunktionen sind auch als einzelne Module vorhanden, so daß sich der Anwender das System nach seinen Bedürfnissen zusammenstellen kann. Zur Zeit besteht Alchimist ST aus den folgenden Modulen: Molekularmasse, Molekularmassenberechnungen, pH-Wert-Berechnungen, Umrechnungen verschiedener Einheiten, Lösungsberechnungen, Titrationsauswertungen.



SO 28 a+b, Alchimist ST (s/w), DM 20,-

Neu: Quantum ST

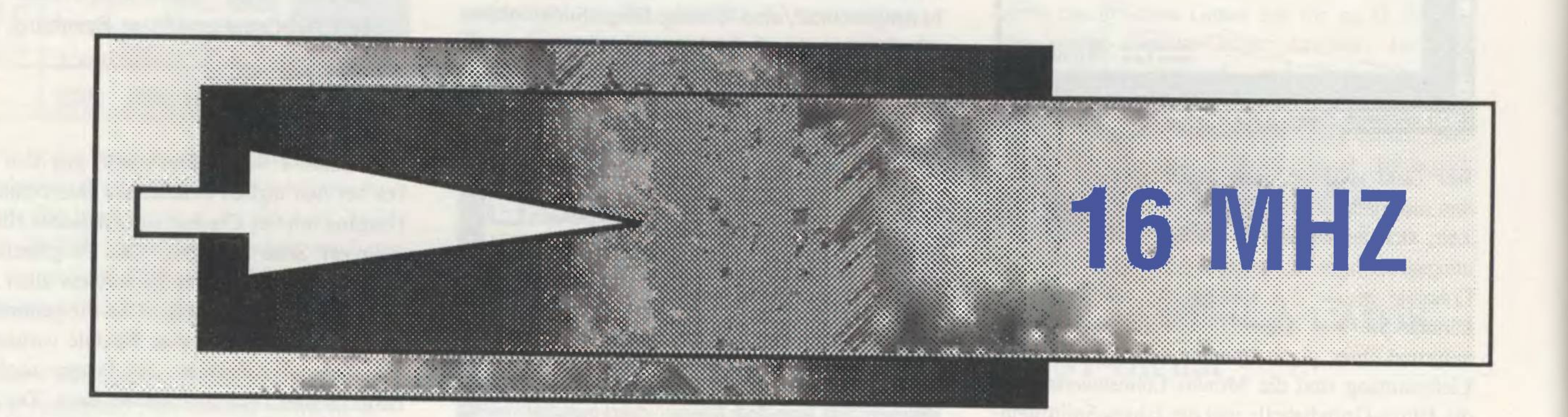
Mit Quantum ST können Sie gescannte Bilder (bis 9999 dpi) quantitativ auswerten, d.h. es können Flächen und Entfernungen innerhalb des Bildes gemessen werden. Zum Beispiel kann man nach dem Scannen einer Weltkarte die Entfernung zwischen zwei Hauptstädten messen oder die Fläche eines Landes in Quadratkilomtern bestimmen. Es sind hierbei auch Vergrößerungen und Verkleinerungen bis 99.999.999-fach (ca. 100 Millionen) möglich.

SO 30, Quantum ST (s/w), DM 15,-



DER NEUE AT Speed C16

... nicht unschlagbar – aber wieder mal schneller geworden!



NORTON FAKTOR 8.2





Computer & Recht

Aktuelle Urteile aus der Rechtsprechung im Computer-Bereich

Auch in diesem Monat möchten wir Sie wieder über die interessantesten Urteile aus dem Bereich Computer und Recht informieren. Wir bemühen uns dabei, den Praxisbezug zu wahren und sowohl verständliche wie auch juristisch präzise Schilderungen des jeweiligen Falles zu geben.

Anschluß eines nicht zugelassenen Modems

Viele Computeranwender erfreuen sich der 'weiten Computerwelt' durch die Benutzung eines Modems. Doch Hand auf's Herz: Wer hat schon eine zugelassene Anlage, d.h. eine DFÜ-Anlage mit postalischer FTZ-Nummer? Nach dem Gesetz können die Folgen einer solchen Handlung unter Umständen gravierend sein. Gemäß §15 Fernmeldeanlagengesetz (FAG) kann nämlich das Errichten oder Betreiben einer Fernmeldeanlage entgegen den Vorschriften dieses Gesetzes mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Schon der Versuch ist strafbar, und schließlich wird auch fahrlässiges Handeln mit bis zu einem Jahr Freiheitsstrafe oder Geldstrafe bestraft.

Das Landgericht Hannover entschied jedoch erstaunlicherweise zugunsten des Anwenders: Demnach stellt sich das Einbauen und Betriebsbereithalten einer Telefonanlage – bestehend aus einem Telefonapparat und einem Modem (hier: LightSpeed 1200) nebst Gleichstromadapter und Anschlußkabel – für einen Telefonanschluß nicht als 'Errichten einer Fenmeldeanlage' im Sinn des §15 Abs.1 FAG dar. (LG Hannover in jur-pc 91/949)

Vertragsschluß über Btx

Nicht nur Informationen, sondern auch Verträge sind über Btx abrufbar. Problematisch ist hierbei für den gewerblichen Anwender von Btx jedoch, ob seine Geschäftsbedingungen innerhalb des Bildschirmdienstes Vertragsinhalt werden.

Anwendung findet hierbei §2 Absatz 1 Nr.2 des Gesetzes zur Regelung des Rechts der Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGBG). Demnach werden allgemeine Geschäftsbedingungen nur dann Bestandteil eines Vertrages, wenn der Verwender bei Vertragsschluß der anderen Vertragspartei die Möglichkeit verschafft, in zumutbarer Weise von ihrem Inhalt Kenntnis zu nehmen, und wenn die andere Vertragspartei mit ihrer Geltung einverstanden ist.

Hierbei könnte davon ausgegangen werden, daß die Geschäftsbedingungen eines über Btx Werbenden dann Vertragsbestandteil werden, wenn er seine Bedingungen über den Bildschirm ausgibt.

Das Landgericht Aachen hat hierzu entschieden, daß allgemeine Geschäftsbedingungen bei Vertragsschluß mittels Bildschirmtext nur dann gemäß § 2 Absatz 1 AGBG wirksam einbezogen werden, wenn sie lediglich aus wenigen kurzen Sätzen bestehen. Umfangreiche Klauselwerke, die mehrere Textseiten umfassen, können über den Bildschirm nicht mehr in zumutbarer Weise zur Kenntnis genommen werden und werden damit als Gesamtheit nicht Vertragsinhalt. (LG Aachen in jur-pc 91/950)

Rechtsmangel bei Raubkopie

Eine für notorische Raubkopierer interessante Entscheidung wurde jüngst durch das Oberlandesgericht Hamm getroffen: Demnach stellt die Lieferung einer Raubkopie einen zum Schadensersatz verpflichtenden Rechtsmangel dar. Ein Rechtsmangel liegt nämlich immer dann vor, wenn der Verkäufer den verkauften Gegenstand nicht frei von Rechten Dritter verschaffen kann, die von Dritten gegen den Käufer geltend gemacht werden können (§434 BGB). Dies liegt bei dem Verkauf einer Raubkopie vor, weil der Dritte, auf dessen Namen das Programm lizensiert ist, einen Rechtsanspruch gegenüber dem Käufer geltend machen kann.

In der betreffenden Entscheidung wurde der Verkäufer schließlich auch zur Zahlung von Schadensersatz verurteilt. Die Höhe des Schadensersatzes betrug die Höhe der Kosten für eine Lizenzkopie. Dieser Betrag muß nämlich aufgewendet werden, um das nicht lizensierte Programm aus- und ein lizensiertes Ersatzprogramm einzubauen. (OLG Hamm in CR 91/15 ff.)

Urheberrecht an Btx-Grafiken

Häufig werden Btx-Programme mit Grafiken zur besseren Verständlichkeit aufgewertet. Diese Grafiken können mit einem Computersystem – so auch auf dem Atari ST – per Hardcopy-Befehl auf ein Speichermedium übertragen und von dort aus in anderen Programmen wiederverwendet werden. Das Landgericht Berlin hat diesbezüglich Stellung zu der Frage genommen, ob an den Btx-Grafiken ein Urheberrecht mit der Folge des Verbots der Weiterverwendung ohne Erlaubnis des Urhebers besteht. Hierzu wurde festgestellt, daß Btx-Grafiken in der Regel urheberrechtlich nicht als geschützt anzusehen seien. Dies liege auch dann vor, wenn die Definition von Grafikelementen eine schwierige und zeitaufwendige Tätigkeit darstelle. (LG Berlin in jur-pc 91/952)

Fehlerfreie Software?

Nach langem Zögern hat es sich auch in der Rechtsprechung herumgesprochen, daß Software nie hundertprozentig fehlerfrei sein kann. Dies hat zur Folge, daß Programmabstürze grundsätzlich nicht als Mangel angesehen werden, die zur Wandelung des Vertrages oder zur Minderung des Kaufpreises berechtigen. Dieser Grundsatz ist jedoch keine Freifahrtschein für 'wildes Umherprogrammieren'.

Das Landgericht Heidelberg hat entschieden, daß auch die Tatsache, daß Software regelmäßig einzelne Fehler aufweist, im Ergebnis nicht dazu führen kann, daß ein Anwender im Hinblick auf solche Fehler, die zu erheblichen Minderungen der Gebrauchstauglichkeit führen, rechtlos gestellt wird. Zwar kommt es nach dieser Entscheidung für die Beurteilung der Fehlerhaftigkeit nicht auf die Anzahl einzelner Fehler an. Jedoch kann sich eine Untauglichkeit für den vertraglich vorausgesetzten Gebrauch ergeben, wenn das Programm bei einer großen Zahl von Testbeispielen versagt. (LG Heidelberg in CoR 89/30)

Rechtstip des Monats

Wie auch an den obigen Beiträgen zu ersehen ist, wird viel von allgemeinen Geschäftsbedingungen gesprochen. Für den rechtlich unbedarften Anwender ist zu erklären, daß es sich bei allgemeinen Geschäftsbedingungen um für eine Vielzahl von Verträgen vorformulierte Vertragsbedingungen handelt, die eine Vertragspartei (Verwender) der anderen Vertragspartei bei Abschluß eines Vertrages stellt. Laienhaft umschrieben handelt es sich demnach um 'das Kleingedruckte'.

Dieses Kleingedruckte wird jedoch nur dann gemäß §2 AGBG Vertragsbestandteil, wenn der Verwender bei Vertragsschluß die andere Vertragspartei ausdrücklich oder durch deutlich sichtbaren Aushang am Ort des Vertragsschlusses auf sie hinweist und der anderen Vertragspartei die Möglichkeit verschafft, in zumutbarer Weise von ihrem Inhalt Kenntnis zu nehmen. Dies ist jedoch, wie in der obigen Btx-Entscheidung vorgestellt, häufig problematisch.

Das Problem liegt meistens in der Möglichkeit der Kenntnisnahme. Zwar finden sich die Geschäftsbedingungen der meisten Hard-und Softwarehändler auf der Rückseite der Rechnungen. Wenn der Anwender die Rechnung in der Hand hält, um die Bedingungen zu lesen, wurde der Vertrag jedoch zumeist schon geschlossen. Die Vertragsbedingungen müssen aber **vor Vertragsschluß** dem Anwender zur Einsicht vorgelegen haben. Nur dann können sie Vertragsbestandteil werden. Achten Sie daher darauf, daß im Geschäftslokal ein deutlicher Hinweis auf die Geschäftsbedingungen zu lesen ist. Fehlt dieser, werden die Geschäftsbedingungen nicht Vertragsinhalt und die gesetzlichen Vorschriften gelten. ck/cs

Christoph Kluss ist Rechtsanwalt in Frankfurt am Main.

PD Background

Kennen Sie Clemens Weller?



Wir begrüßen Sie zu einer neuen Folge unserer Serie über bekannte PD-Programmierer und möchten Ihnen heute Clemens Weller vorstellen. Aus seiner Feder – oder besser Tastatur – stammen z.B. die Weller-Tools für GFA-Basic, die Weller-Harddisk-Tools, aber auch das von Atari kommerziell vertriebene 1st XTRA.

Wenn man sich den Werdegang von Clemens Weller betrachtet, erkennt man schon früh den Hang zur Technik. Aber noch etwas anderes wird deutlich: Wir haben es mit jemandem zu tun, der sich seine Zeit sehr gut einteilen kann. Es ist erstaunlich, wie sich so viele verschiedenartige Aktivitäten koordinieren lassen. Aufgewachsen im schwäbischen Fichtenberg, einem Ort nordöstlich von Stuttgart, hegte er bereits in frühester Jugend den Wunsch, Astronaut zu werden. Clemens interessierte sich für wissenschaftliche Zeitschriften und Bücher und verfolgte als Achtjähriger live am Fernsehgerät die erste Mondlandung. Später wollte er dann Astronom werden, aber auch daraus wurde nichts.

Ein geschickter Bastler

Als er ungefähr 12 Jahre alt war, begann er, sich vermehrt mit Elektronik zu beschäftigen. Fernseher und Radios zu reparieren, stellte kein größeres Problem dar, und die Verwandschaft nutzte diesen billigen Service gern. Nachdem Clemens Erfahrungen gesammelt hatte, entwickelte er seine ersten eigenen Geräte, wie z.B. Effektgeräte für eine Musikband, in der er als Keyboarder spielte. Ein weiteres Projekt war ein Lichtmischpult für die Theater-AG seines Gymnasiums, das bereits mit einem Interface zur Steuerung mit einem Computer ausgestattet war. 1980 stand zwar das Abitur an, aber die Entwicklung war ihm wichtiger, zumal die Noten immer noch gut waren.

Wo sammelt man das nötige Grundlagenwissen, um solche Basteleien vorzunehmen? Natürlich aus der entsprechenden Fachliteratur, die sich der damalige Gymnasiast leicht beschaffen konnte. Als zuständige Person für die Auswahl der Bücher der Elektronik-Abteilung der Stadtbücherei im benachbarten Gaildorf saß Clemens Weller sozusagen direkt an der Quelle.

Die Computer kommen

Zu dieser Zeit – um 1980 herum – begannen die Elektronik-Fachzeitschriften, immer häufiger über Computer zu berichten. Auch Clemens wollte sich mit der Programmierung beschäftigen und schaffte sich einen TI-58 von Texas Instruments an.

Im selben Jahr begann er sein Studium der Elektrotechnik an der Uni Stuttgart. Da er das Grundwissen bereits durch seine gesammelten Erfahrungen besaß, war es ihm möglich, sich weiterhin um andere Dinge zu kümmern. Aktiv arbeitete er in einem Jugendzentrum mit und wurde 1983 auch politisch tätig. Er gründete und organisierte die Friedensinitiative in seinem Heimatort, der genau zwischen den ehemaligen Pershing-Standorten Heilbronn und Mutlangen liegt. In diese Phase gehören auch Aktivitäten in den Bereichen Umweltschutz und Volkszählungsboykott.

Trotz allem hatte Clemens immer noch Zeit für andere Hobbies, wie z.B. Fotografieren, Backgammon spielen und Motorrad fahren. Über eine seiner Touren mit einer DKW-Hummel aus dem Jahre 1959 – Mopeds dieses Typs sammelt er schon seit seinem 14. Lebensjahr – berichtete er in der Zeitschrift 'Motorrad' und verdiente sich damit etwas Geld dazu. Wen es interessiert, der kann sich einmal die Hefte 8/84 und 13/84 dieser Zeitschrift anschauen.

Ein weites Spektrum

Das Interesse am Computer ist allerdings niemals eingeschlafen, inzwischen besaß er sogar einen ZX-81, mit einem Speicher von einem Kilobyte. Davon standen dem Anwender ca. 700 nutzbare Bytes zur Verfügung. Aber auch auf einem solchen Rechner ist Programmieren möglich. 1984 strahlte der Süddeutsche Rundfunk das erste Weller'sche PD-Programm in einer Schulfunk-Sendung aus. Das Honorar für das Lernprogramm war immerhin eine Schallplatte.

Ungefähr sechs Monate später wurde der ZX-81 dann mit einer 64-KB-Speichererweiterung 'getunt', die es ermöglichte, die Adressen der Abonnenten der Zeitschrift der Friedensinitiative zu verwalten.

1986 stieg Clemens auf den Schneider CPC 464 um. Hiermit war es ihm möglich, Programme zu schreiben, die ihn bei seinem Studium unterstützten, hatte dieser neue Rechner doch ein für damalige Zeiten komfortables Basic und verfügte über grafische Fähigkeiten. Es dauerte nicht lange, und alles nur Denkbare wurde mit selbstgeschriebenen Programmen verwaltet, geschrieben und gespielt.

Wie wird man bekannt?

Als ein lokaler Programmierwettbewerb veranstaltet werden sollte, organisierte Clemens fast alles, egal ob es sich um die Aufgabenstellung oder die Sponsoren handelte. Das und die Tatsache, daß er Vorträge in der Volkshochschule und bei verschiedenen Vereinen hielt, machte ihn zu einem bekannten Computer-Referenten, der immer häufiger Beratungen, Schulungen und Installationen durchführte und Auftragsprogramme erstellte.

Sein erstes großes Programm schrieb er 1986 für MS-DOS-Rechner. Diese Gelegenheit nahm er zum Anlaß, ein Gewerbe als freier Programmierer anzumelden. Von dem verdienten Geld kaufte er sich schließlich einen Atari ST. Begeistert von der Fenster-Technik, die er bislang nur von Workstations an der Uni kannte, fing er nach einigen Versuchen im damaligen ST-Basic (ältere ST-Besitzer werden sich erinnern, jüngere die unglaubliche Saga in dunklen Stunden der Nacht gehört haben) an, Programme in GFA-Basic zu schreiben.

ST und GFA-Basic

Anfangs handelte es sich dabei hauptsächlich um Portierungen vom CPC, aber schon bald begann er mit der Arbeit am bekannten Index Plus. Der Grund war eigentlich, daß er es selbst zur Ausarbeitung einer Semesterarbeit benötigte. Was die Programmierung des ST betraf, bekam er viele Tips von seinem Studienkollegen Jörg Drücker, dem Autor von 'Imagic'. Index Plus wurde als PD veröffentlicht und brachte im Jahre 1988 rund DM 1000,- ein, ein erfreulicher Zuschuß zur benötigten Festplatte. Nebenbei änderten sich die Interessen. Clemens war aus dem Jugendzentrum-Alter heraus und wurde Ortsvereinsvorsitzender einer Partei. Das brachte neue verantwortungsvolle Aufgaben mit sich: Wahlkämpfe wollten organisiert sein, eine Zeitung des Ortsvereins wurde erstellt, und die Mitgliederbetreuung nahm ebenfalls Zeit in Anspruch. Aber auch bei diesen neuen Aktivitäten verstand er es, den Computer zu integrieren. Er erstellte eine Broschüre zum Thema 'Computer im Ortsverein', gründete für interessierte Mitglieder einen Partei-eigenen PD-Pool und hielt für die Friedrich-Ebert-Stiftung Seminare über 'Zeitung machen mit Computer' ab.

Eigentlich wollte er damals schon längst mit seiner Diplomarbeit fertig sein, aber es kam anders: Er beschäftigte sich mit anderen Rechnern und dachte schon damals viel über die Anwenderfreundlichkeit seiner Programme nach. Außerdem war er auf den Universitätscomputer angewiesen, und diese sind erfahrungsgemäß – dem kann jeder Student nur zustimmen – tagsüber hoffnungslos überlastet.

Der Durchbruch

Also wurde die Zeit anderweitig genutzt und an Index Plus weiter programmiert. Die Unterschiede zur älteren Version wurden schließlich so groß, daß Clemens Weller das Programm in 1st XTRA umbenannte. Es unterschied sich von seinem Vorgänger vor allem durch einen wesentlich höheren Leistungsumfang. Um diesen zu realisieren, programmierte Clemens fast rund um die Uhr. Doch die Mühen sollten nicht vergeblich sein. 1988 fuhr er im Frühjahr zusammen mit Henrik Alt, dem Programmierer des Virenkillers Sagrotan, zur CeBIT nach Hannover. Dort stellte er 1st XTRA der Öffentlichkeit vor. Das Interesse der Besucher – aber auch das der Aussteller – war überwältigend. Viele hatten ein solches Zusatzprogramm zu 1st Word schon lange gesucht.

Eigentlich sollte 1st XTRA als Public Domain vertrieben werden, aber es ergaben sich verschiedene gute Angebote. Tagsüber auf der Messe sammelte Clemens Vorschläge und abends programmierte er im Wohnzimmer von Henriks Verwandten, bei denen sie die Messezeit verbrachten. Nach der Messe stellte sich dann heraus, daß Atari selbst das größte Interesse an dem Programm hatte. Es wurde verhandelt, programmiert, verbessert und ein vernünftiges Handbuch erstellt, und im Dezember 1988, genau am 24., erhielt er mit der Post den Lizenzvertrag: Atari hatte die weltweiten Vertriebsrechte an 1st XTRA gekauft!

Die Weller-Tools

Während der Entwicklung von 1st XTRA hatte Clemens sich verschiedene Hilfsprogramme erstellt, die ihm bei der Entwicklung eines so großen Programms wie 1st XTRA – es hat über 10.000 Zeilen Quelltext – sehr nützlich waren. Zum einen dienten sie als Hilfe bei der Fehlersuche, zum anderen bei der Programmoptimierung. Dazu gehörte z.B. ein Cross-Reference-Analyser. All diese Utilities faßte er nun in einem Programm zusammen und veröffentlichte es als Weller-Tools für GFA-Basic. Wenn Sie zu diesem Programm näheres erfahren möchten, schlagen Sie bitte in [1] nach.

Die Weller-Tools für GFA-Basic wurden im Herbst 1988 in die S-Schiene gegeben und schon nach kurzer Zeit waren sie bei den Anwendern sehr beliebt. Um an seiner Arbeit trotz des PD-Vertriebs etwas profitieren zu können, dachte sich Clemens folgendes Konzept aus: Über PD wurde eine Version vertrieben, die Programme mit einer Länge von bis zu 20 KByte bearbeitete, sonst aber keinerlei Einschränkungen hatte. Bei ihm konnten nun alle ernsthaften Programmierer eine Profi-Version bestellen, die Programme mit beliebiger Länge bearbeiten konnte. Seit Mitte 1989 liegt die Grenze der eingeschränkten Version übrigens bei 100 KByte.

1989, ein wichtiges Jahr

Auf der CeBIT 1989 präsentierte er dann 1st XTRA am Atari-Stand, der Verkauf hatte begonnen. Kurz danach veröffentlichte er seine Weller-Harddisk-Tools, die eigentlich auch nur für den 'Heimbedarf' programmiert waren.

Aber 1989 war noch in anderen Beziehungen ein sehr wichtiges Jahr für den inzwischen bekannten und erfolgreichen Schwaben. Bis zum Sommer stellte er seine Diplomarbeit fertig, nachdem er 18 Semester Student gewesen war. 14 Semester waren Durchschnitt, die Regelstudienzeit betrug sogar nur acht Semester. Trotz seiner vielfältigen Aktivitäten erzielte er gute Noten und machte sich auf die Suche nach einem Arbeitsplatz. Dabei kamen ihm seine bisherigen Erfolge und Erfahrungen sehr zugute. Deswegen ist er auch der Meinung, daß ihm das lange Studium mehr genützt als geschadet hat. Er hat zwar zwei bis drei Jahresgehälter verloren, meint aber, daß die gemachten Erfah-

rungen es wert gewesen seien. Das wichtigste Ereignis in diesem Jahr war aber auf jeden Fall die Hochzeit mit seiner Frau Ingrid.

Doch noch Zeitmangel

Durch den Beruf, die Suche nach einer Wohnung (die sie in Steinheim gefunden haben) und andere Dinge, geriet das Programmieren jedoch ins Hintertreffen. Viele seiner Ideen konnte Clemens nicht mehr umsetzen. Egal, ob es Verbesserungen an bestehenden oder ganz neue Programme sind, momentan fehlt ihm einfach die Zeit dazu. Er bedauert es sehr, viele Anwenderwünsche aus Zeitmangel nicht umsetzen zu können.

In der Firma, in der er seit Herbst 1989 arbeitet, ist er zuständig für Systemanalyse und Produktmanagement. Programmieren und Programmdesign seien die ganz seltene Ausnahme, sagt Clemens. Seine Firma arbeitet hauptsächlich mit MS-DOS- und UNIX-Systemen, seine Aufgabe ist die Konzeption von Netzwerken, Kopplung von Computern verschiedener Systeme und die Entwicklung spezieller Lösungen.

Perspektiven

Er interessiert sich sehr für Windows 3 und würde gerne ein Programm schreiben, das darunter arbeitet. Momentan beschäftigt er sich jedoch immer noch mit dem Atari ST, leider nicht mit Programmieren. Viel Zeit geht für Steuerabrechnungen verloren, aber auch für Update-Aktionen. Die letzte habe mindestens fünf bis sechs Wochenenden gedauert, und wenn seine Frau Ingrid ihm nicht geholfen hätte, hätte er wahrscheinlich nicht die Zeit zum Zusammenstellen der für diesen Artikel notwendigen Daten gehabt. Unseren herzlichen Dank an Frau Weller!

Die große Frage, die sich unwiderruflich stellt, ist: Hat sich der ganze Aufwand gelohnt? Aus finanzieller Sicht gelte: Die Einnahmen aus seiner PD-Software würden nicht einmal für die angeschaffte Hard- und Software ausreichen. Der Aufwand für die Profi-Version der Weller-Tools für GFA-Basic stehe in keinem Verhältnis zum Ertrag, vor allem im Vergleich zu seinem Gehalt als Diplom-Ingenieur. Die Lizenzgebühren für 1st XTRA machten aber ein gutes Einkommen aus.

Trotzdem ist Clemens Weller der Meinung, daß sich die investierte Zeit gelohnt hat. Wenn seine PD-Programme in den Top-Ten verschiedener Zeitschriften auftauchen, vergißt er die Mühen und freut sich einfach (zumindest bis zur nächsten Briefkastenleerung).

Tips und Tricks vom Profi

Sein Erfolg beruht auf einfachen Regeln, an die er sich hält. Für alle, die selbst Software schreiben, sind sie in nebenstehendem Kasten zusammengestellt.

Als ich ihn während eines Telefonats fragte, wie man so viele Aktivitäten vor allem in so kurzer Zeit – er ist jetzt 29 Jahre alt – koordinieren kann, erhielt ich eine einfache und klare Antwort: Kein Urlaub, kein Fernsehen!

Bleibt nur noch zu erwähnen, daß Clemens Weller hoffentlich wieder einmal Zeit zum Programmieren findet. Seine noch vorhandenen Programmideen, egal ob für MS-DOS- oder Atari ST-Computer, hören sich sehr interessant an.

lk/kuw

(1) Lars-Iver Kruse, Weller-Tools – Nicht nur für GFA-Basic Programmierer, PD Journal 9/90, Seite 51-52

9-Punkte-Programm von Clemens Weller

Wenn man unter erfolgreich 'populär' versteht, kommt es nicht so sehr darauf an, ob ein Programm technisch ausgeklügelt ist. Vielmehr sollte man sich an die folgenden Punkte halten:

1. Zielgruppe
Es muß viele Anwender geben, die unmittelbare Vorteile aus dem Programm haben. Hierzu gehören kleine, nützliche Utilities sowie Zusatzprogramme zu erfolgreicher, kommerzieller Software (wie z.B. die Weller-Tools für GFA-Basic oder 1ST XTRA).

2. Leichte Bedienbarkeit
Das Programm muß leicht zu bedienen sein und sollte sich in allen Funktionen weitestgehend selbst erklären. Integrierte Hilfsfunktionen, die kompliziertere Vorgänge verständlich erklären, sind sehr nützlich. Das Handbuch ist wichtig, sollte aber möglichst überflüssig sein und vom Anwender lediglich als Referenz genutzt werden müssen. Handbücher als Datei druckt fast niemand aus.

3. Sofortiges Erfolgserlebnis
Der Erfolg eines Programms hängt oft von der ersten Minute ab, in der ein Anwender mit ihm arbeitet. Eine erklärende Beispieldatei, mit der nichts falsch gemacht werden kann, sollte unbedingt zum Lieferumfang gehören. Die Readme-Datei erklärt das Beispiel Schritt für Schritt.

4. Dokumentation
Die Dokumentation auf der Diskette sollte aus einer Readme-Datei READMETXT im ASCII-Format und dem eigentlichen Handbuch bestehen. Erstere sollte nur das allerwichtigste enthalten. Name des Programmierers, dessen Anschrift und Kontonummer, Hinweise auf Public Domain, Installation, Ausdrucken des Handbuchs, Report-Datei und Neuigkeiten bei Updates.

Das Handbuch sollte nicht zu lang, jedoch ausreichend sein. Ein Inhaltsverzeichnis gehört auf jeden Fall an den Anfang. Liegt es nicht als ASCII-Datei vor, gehört in die Readme-Datei auf jeden Fall ein entsprechender Hinweis.

5. 'Feedback' ist wichtig
Damit Weiterentwicklungen aufgrund von Anwendervorschlägen vorgenommen werden können, benötigt man einen Rücklauf. Hilfreich ist hier eine Report-Datei, die mitgeliefert wird. Sie sollte ebenfalls im ASCII-Format vorliegen, damit der Anwender sie vom Desktop aus ausdrucken kann.

Der Anwender füllt das Formular dann einfach aus, steckt es in einen Briefumschlag und schickt es an den Programmierer zurück. Folgende Felder kann ein solcher Vordruck z.B. enthalten: Adresse des Anwenders, verwendete Hard- und Software, Vorschläge, Kritik, Anregungen, Fehler, Wünsche, usw.

6. Testphase
Kein Programm sollte ungetestet das Haus verlassen. Potentielle Tester sind Bekannte und befreundete Programmierer. Die Testphase sollte mit zwei bis vier Wochen ausreichend bemessen sein.

Nichts ist schlimmer, als daß man unmittelbar nach Erscheinen des Programms Rückmeldungen über Schwierigkeiten mit dem Programm erhält. Das können z.B. Konflikte mit Accessories, Handbuch oder schlimmstenfalls Programmfehler sein.

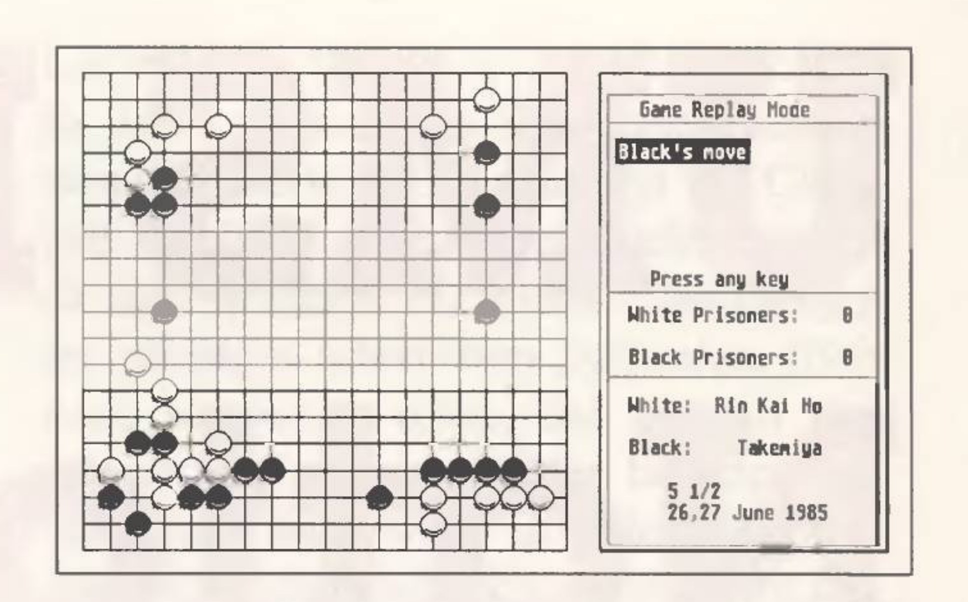
Meistens handelt es sich nur um Kleinigkeiten, die man schlicht übersehen hat. Schließlich hat man nicht jede Hardware-Konfiguration zur Verfügung und kann nicht alle Eventualitäten einplanen.

7. Kontakte
Kontakte zu anderen Programmierern und Clubs erleichtern das Programmieren ungemein. Gedanken-, Erfahrungs- und Ideenaustausch helfen, Probleme zu lösen oder von vornherein zu vermeiden.

8. Marketing
Wenn man seine PD-Software verschickt, macht ein sauber-gedrucktes Disketten-Etikett einen guten Eindruck. Wenn man sich an die großen PD-Versender wendet, kann man sicher sein, rasch einen weiten Verbreitungsgrad zu erzielen. Auch ein Artikel in einer Fachzeitschrift weckt das Interesse der Anwender.

9. Enthusiasmus
Wer PD-Software entwickelt, sollte das mit der nötigen Begeisterung tun. Ohne diese wird man nicht sehr lange durchhalten. cw

Goliath 3



Und es geht doch: Der Atari ST spielt GO

Bei diesem Spiel handelt es sich nicht, wie man vom Namen vermuten könnte, um ein Spiel, bei dem man mit Hilfe einer Schleuder und eines Steines anderer Leute Augen treffen muß, sondern um ein etwa 4000 Jahre altes Strategiespiel aus China. Dieses Spiel, welches über Japan auch nach Europa eingeführt wurde und deshalb auch in Kreutzworträtseln als 'japanisches' Brettspiel auftaucht, wird nichtsdestotrotz mit Steinen gespielt, mit denen man Augen bilden muß.

Die Spielidee

Gespielt wird auf einem Brett mit 19 mal 19 sich kreuzenden Linien. Die Steine (schwarze und weiße) werden von den Spielern abwechselnd auf die Schnittpunkte gelegt, mit dem Ziel, freie Schnittpunkte mit den eigenen Steinen einzukreisen (diese heißen dann 'Augen'). Gewinner ist am Ende derjenige, der die meisten Augen eingekreist hat. Da die gesetzten Steine im Laufe des Spiels nicht weiter bewegt werden, gibt es nur beim Setzen der Steine drei Grundregeln, die im Begleitheft recht anschaulich erklärt werden und auch für Anfänger einen Einstieg erlauben.

Die Bedienung...

... des Programms ist einfach und immer dann möglich, wenn der Computer keine Züge berechnet. Mit Hilfe der rechten Maustaste kommt man an ein Popup-Menü, in dem man von Laden und Speichern bis zu Spielstärke oder Zugrücknahme alles einstellen kann. Zum Beispiel kommt man bei Setup in ein Untermenü, in dem die Brettgröße (es gibt 9x9, 13x13 und 19x19), die Zahl der Vorgabesteine (bis zu 9 Steine) oder die Spielfarbe des Computers, eingestellt werden kann.

Die Spielstärke

Die Spielstärke unter GO-Spielern wird in einem System von Kyu und Dan angegeben. Ein Anfänger beginnt mit einer Einstufung von ungefähr dem 30.Kyu, steigt im Laufe seiner Spielerfahrung weiter auf bis zum 1.Kyu. Danach beginnen die Dan-Ränge mit dem 1.Dan. Dieses Go-Programm soll nun ungefähr der Spielstärke des 15.Kyu entsprechen. Nun wird sich jeder Anfänger sagen: 'Wie soll ich im 30.Kyu gegen den Computer überhaupt eine Chance haben ?'. Nun das ist kein Problem, da es in GO die Vorgabesteine für schwächere Spieler gibt.

Ein Vorgabestein entspricht dabei einer Spielstärke Unterschied. Nun reicht dieses mathematisch natürlich noch nicht. Da Goliath aber noch zwei geringere Spielstufen hat, muß man sich dort erst einmal Spielerfahrung holen. Übrigens: Zehn Punkte Unterschied in der Endabrechnung entsprechen auch einem Vorgabestein mehr oder weniger. Wenn man also laufend mit über 20 Punkten gewinnt, sollte man auf zwei Vorgabesteine verzichten, da man anscheinend um zwei Kyus besser geworden ist.

Als Anfänger...

... sollte man auf einem 9x9 Brett beginnen. Hier kann man nur ohne Vorgabe spielen, da der Computer bei eingestellter Vorgabe gleich aufgibt. Um aus seinen Spielen zu lernen, kann man sie nach Beendigung der Partie abspeichern und nach erneutem Laden noch einmal durchspielen, um seine Fehler oder Strategien zu erkennen.

Goliath vs Goliath

Läßt man den Computer gegen sich selbst spielen, kann man erkennen, daß der Rechner in der dritten Spielstufe ca. doppelt so lange (1h – 2h) für eine Partie benötigt wie in der ersten Stufe. Verfolgt man eine Partie des Computers, stellt man fest, daß er sehr aggressiv spielt und auf Fehler des Gegners hofft, also auch in relativ sichere Stellungen setzt, um Fehler sofort auszunutzen.

Beilagen

Auf der Diskette werden in einem Ordner 53 Meisterpartien von Profi-Spielern mitgeliefert, von denen man viel lernen kann, sieht man sie sich einmal an. Ich habe allerdings bei Stichproben keine Partie gefunden, die bis zum letzten Stein gespielt wurde; bei den gesichteten Partien gab immer ein Spieler in aussichtsloser Situation auf. Faszinierend sind diese Partien allemal.

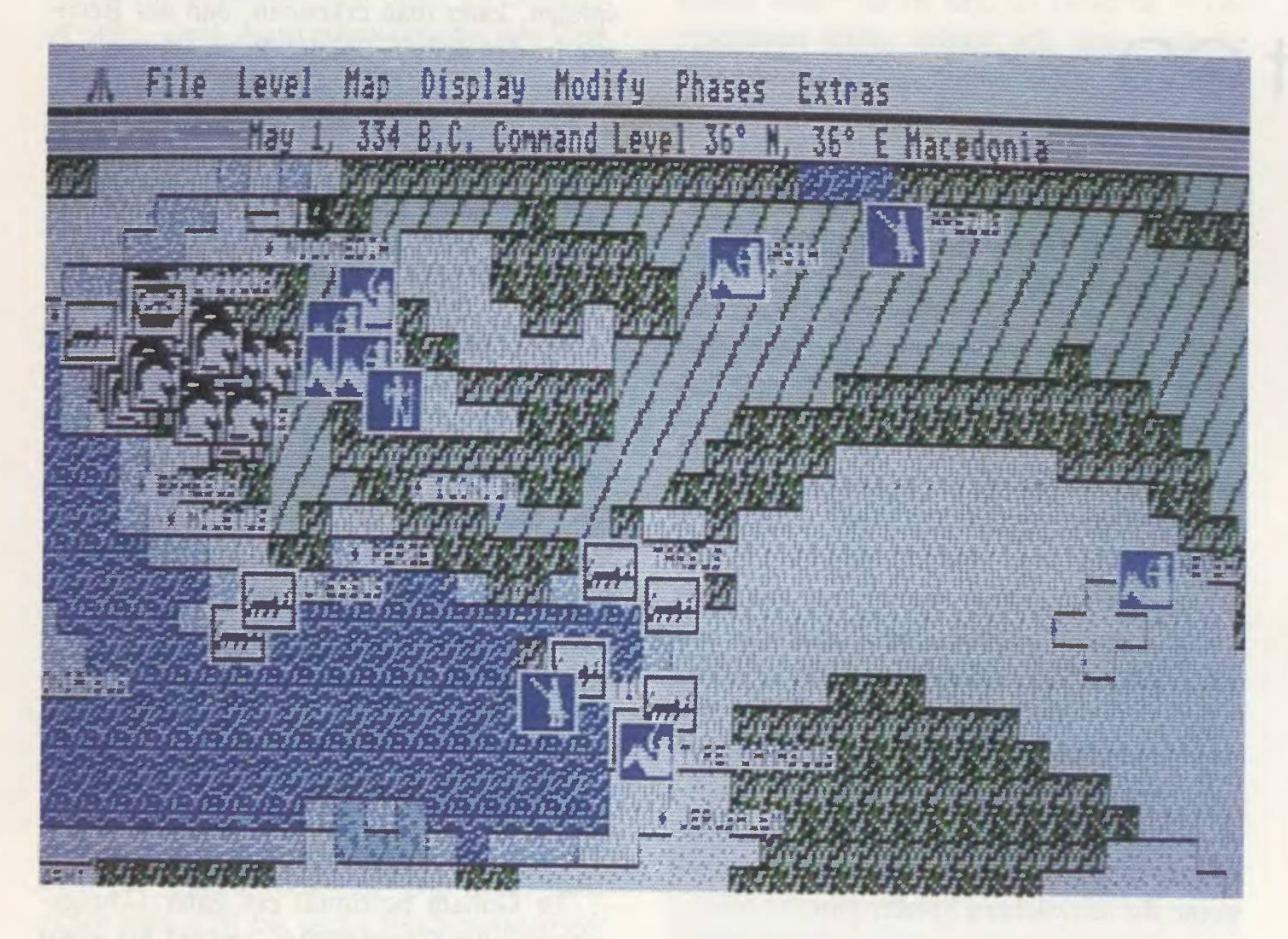
Alles in allem...

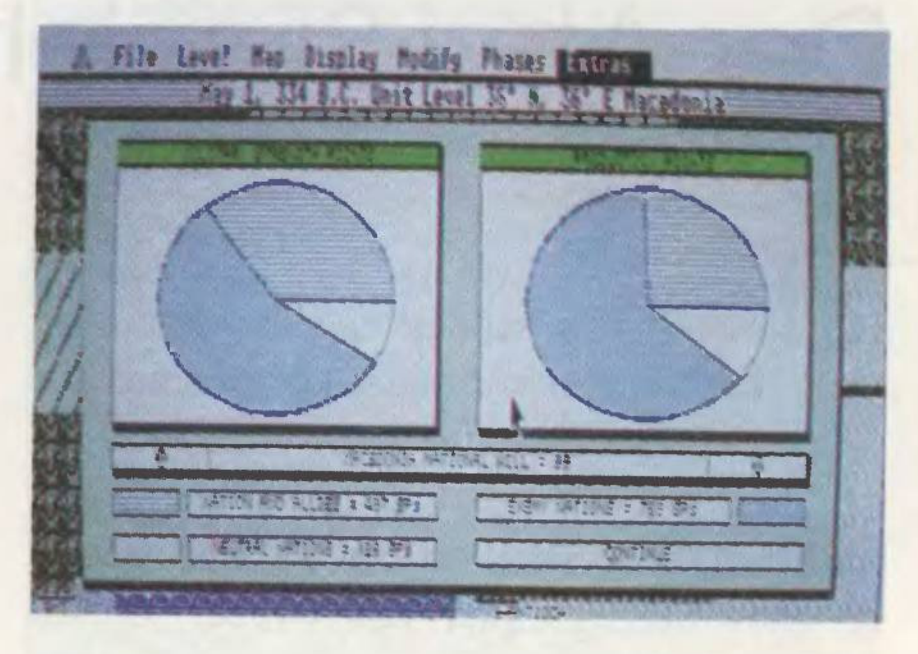
... ist Goliath bestimmt ein guter Übungspartner oder Gegenspieler, sowohl für einen Anfänger als auch für Spieler bis zum 6.Kyu. Das Programm läuft auf allen ST (nicht auf TT) in Farbe und in Schwarz/Weiß. Die unverbindliche Preisempfehlung von OMIKRON beträgt 99.- DM und ist meiner Meinung nach der Leistung des Programms angemessen. Für alle Spieler, die irgendwann über das Programm hinauswachsen oder bei denen weitergehende Fragen zu den Regeln auftauchen, wird im Handbuch eine Kontaktadresse des Deutschen GO-Bundes angegeben, der in solchen Fällen sowohl Spielpartner als auch Antworten vermitteln kann. md

Bezugsquelle:
OMIKRON Soft- und Hardware GmbH, Sponheimstraße 12e, 7530 Pforzheim, Tel. 07231/356033

Grafik	7
Sound	0
Idee	6
Spielniveau	9

UMS II Nations at war





Kenner von Strategiespielen werden sicher noch den ersten Teil des Universal Military Simulators von Rainbird kennen, bei dem es, wie in der zweiten Version, um die realistische Simulation von Gefechten geht. Dabei kann es sich um eine kriegerische Auseinandersetzung zwischen zwei Ländern bis hin zu großen Eroberungsfeldzügen handeln. Der Fantasie sind hier wieder einmal keine Grenzen gesetzt, lediglich das entsprechende Szenario muß vorliegen, da mit UMS selbst keine Szenarien erstellt werden können.

Dem UMS liegen deshalb auch gleich zwei Szenarien bei, die die Feldzüge von Alexander dem Großen und Napoleon darstellen und im Handbuch ausführlich beschrieben werden. Neben den beiden Szenarien werden auch alle Optionen der Simulation ausführlich im Handbuch erklärt, die man sich zuerst einmal ausführlich durchlesen sollte, da es sich bei UMS um eine sehr realistische Simulation handelt, in der nicht nur die geographischen Verhältnisse und Truppenbewegungen simuliert werden, sondern unter anderem auch das Wetter mit seinen Hochs und Tiefs.

Obwohl UMS in der Lage ist, bis zu 126 menschliche Mitspieler zu verwalten, wird man kaum in der Lage sein, so viele Spieler aufzubringen, weswegen der Computer die Handlungen der Gegner übernehmen kann. Damit diese möglichst realistisch ausfallen, kommen hier ausgefeilte KI-Routinen (Künstliche Intelligenz) zum Zuge, die alleine durch 7 Parameter beeinflußt werden können.

Hat man einmal mit dem Spiel begonnen, können zwar die meisten Parameter nicht mehr geändert werden, dafür muß der Spieler aber zahlreiche Handlungen koordinieren. So hat er sich nicht nur um die Truppenbewegungen zu kümmern, sondern muß auch dafür sorgen, daß der Nachschub rechtzeitig vor Ort ist und Häfen ausreichende Kapazitäten besitzen. Hat ein Spieler alle diplomatischen und kriegerischen Handlungen beendet, ist der nächste Spieler am Zuge. Ist eine Runde beendet, so berechnet bzw. simuliert der Computer alle Daten neu. Danach beginnt eine neue Runde, bis ein Ziel des Spiels erreicht ist, wobei selbstverständlich zu jeder Zeit alles gespeichert werden kann. Erfreulich ist auch hier, daß UMS sich ohne Probleme auf einer Festplatte installieren läßt.

Da die beliegenden Szenarien sehr komplex sind, dauert eine einzelne Runde alleine durch die Computerberechnungen schon mehrere Minuten, weswegen man sich für UMS sehr viel Zeit nehmen sollte. So ist UMS auch nur für Leute zu empfehlen, die sich für Stratigiespiele interessieren oder schon Erfahrung damit haben. Diesen wird dann aber auch eine sehr komplexe und realistische Simulationen geboten. Weniger freuen werden sich jetzt Besitzer von Monochrom-Monitoren, da UMS nur in der mittleren Auflösung läuft.

os/kuw

Grafik	4
Sound	0
Idee	6
Spielniveau	9

World Championship Soccer

Wie der Name schon sagt, geht es bei diesem Spiel der Firma Sega um die Fußballweltmeisterschaft, wodurch sich sicher eine relativ große Käuferschicht angesprochen fühlt.

Nach dem Laden des Programmes hat der Spieler zunächst die Wahl zwischen drei Betriebsarten: Die erste stellt die Weltmeisterschaft dar, und in den anderen beiden kann man sich mit der Steuerung vertraut machen, wobei in der letzten Betriebsart zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten können.

Soll eine komplette Weltmeisterschaft durchgespielt werden, muß man zunächst ein Land auswählen, wobei die Stärken der einzelnen Länder berücksichtigt werden. Nach der Länderwahl wird das eigene Team zusammengestellt und anschließend werden die einzelnen Gruppen ermittelt.

Während des Spiels sieht man in der linken Hälfte einen Ausschnitt des Spielfeldes, in dem sich der Ball befindet, und rechts eine verkleinerte Darstellung des kompletten Spielfeldes, wobei die einzelnen Spieler in dieser Anzeige nur noch als einzelne Pixel dargestellt werden. Gesteuert werden kann immer nur der Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Die restlichen Spieler werden, genau wie die gegnerische Manschaft, vom Computer gesteuert.

Leider ist die Steuerung zu einfach gehalten, so daß kein richtiges Spielgefühl aufkommen will. Pässe gelingen nur mit viel Glück, und Dribbling ist erst recht nicht möglich, da eine Kollision mit einem Computergegner meistens schon zum Ballverlust führt. Auch passiert es öfters, daß sich im Ausschnitt kein eigener Spieler befindet, wodurch man nicht weiß, in welche Richtung man laufen muß; auch die verkleinerte Darstellung ist hier keine große Hilfe. os/kuw



Grafik		7
Sound		5
Idee		3
Spielniveau		3

Mighty Bomb Jack

Schon aus der Spielhalle und aus zwei weiteren Arcadegames ist uns der Held dieses Plattformspiels von der Firma Elite bekannt. So müssen auch diesesmal zahlreiche Levels von Bomben befreit werden. Diese haben jedoch ihre ursprüngliche Funktion verloren und erfreuen nur noch das Punktekonto des Spielers. Neben den Bomben kann man auch noch den Inhalt von Schatzkisten einsammeln, die jedoch erst einmal geöffnet werden müssen. Nach dem Öffnen geben sie ihren Inhalt preis, der aus Gold, einem Extra oder einer Überraschung bestehen kann.

Hat man ein Extra eingesammelt, so kann man es durch einen längeren Tastendruck aktivieren. Und diese Extras sind auch bitter nötig, da acht verschiedene Gegner nichts anderes im Sinn haben, als eins der drei Leben von Jack auszulöschen. Trotzdem geht es in diesem Spiel recht friedlich zu, da man den Monstern nur durch geschicktes Ausweichen entkommen kann.

Hat es der Spieler geschafft, das Ende eines Levels zu erreichen und genügend Bomben einzusammeln, so wird ihm der Weg zu einer Schatzkammer freigegeben; nach deren Erreichen wird das Spiel in einem weiteren Level fortgesetzt. Wer jedoch während des Spieles zu gierig ist, landet in einer Folterkammer.



Neben der hervorragenden Grafik und dem nicht zu nervigen Sound überzeugt vor allem die witzige Steuerung, wodurch ich jedem das Spiel nur empfehlen kann. Gerade durch seinen für Computerspiele friedlichen Charakter ist es sogar für Kinder geeignet.

os/kuw

Grafik		9
Sound		7
Idee		5
Spielniveau		8

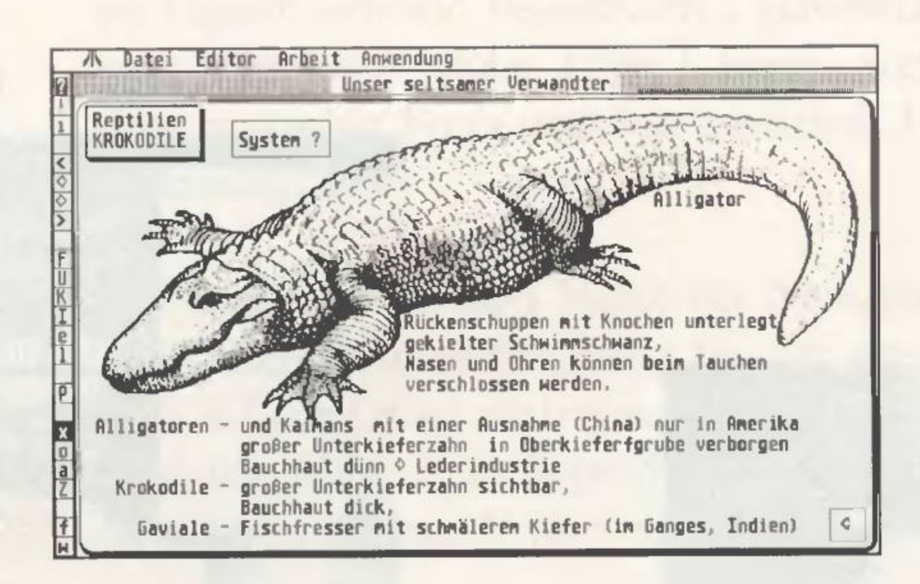
Im Westen (fast) nichts Neues

Mittlerweile zum zweiten Mal haben Sie, die Leser des PD Journals, die Shareware-Version 1.4 des Software-Blitters Quick ST auf Platz 1 der Top Ten gewählt. Unsere Glückwünsche gehen zunächst einmal an den Programmierer Darek Mihocka, der zur Zeit an (dem kommerziellen Produkt) Quick ST III arbeitet, das speziell auf die Möglichkeiten des Atari TT zugeschnitten sein wird.

Wie beim letzten Mal findet sich auf Platz 2 die Tabellenkalkulation GEM Calc, auf Platz 3 aufgestiegen ist der Fußballmanager. Gleich geblieben ist auch die Plazierung des Boot-Selectors Super Boot. Little Painter und Datadisk haben gerade die Plätze getauscht, das Zeichenprogramm PAD folgt auf Platz 7. Neu auf Platz 9 ist das Spiel Knack den Tresor, das sich offensichtlich nach der Vorstellung in Ausgabe 4/91 steigender Beliebtheit erfreut.

NEUVORSTELLUNG

Unser seltsamer Verwandter auf Diskette J154 ist eine lehrreiche Reise durch die Entwicklungsgeschichte des Menschen. Das Programm basiert auf einer Run-Only-Version des Expertensystems 1st Card und erlaubt ein interaktives Springen zwischen den verschiedenen Perioden der Entwicklungsgeschichte.



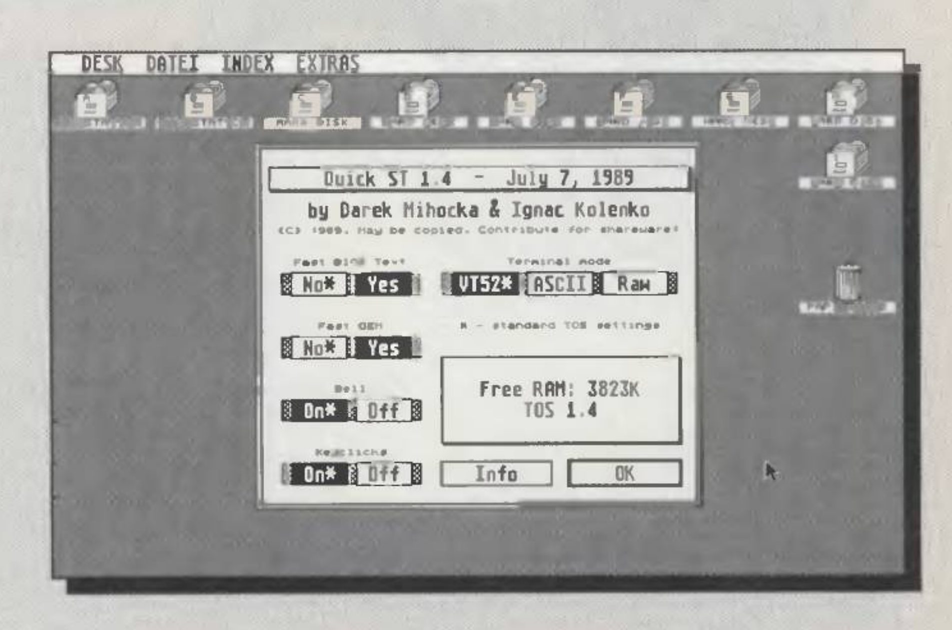
Zum Schluß nun wie immer die Gewinner, die wir aus allen Einsendungen zur Top Ten ausgelost haben: Den Klassiker unter den MS-DOS-Emulatoren, einen PC-Speed, gewinnt Steffen Otremba aus Großfinderfeld, eine That's A Mouse geht an Wolfgang Ott aus Friedrichshafen und ein Buch nach Wahl aus dem Heim Verlag erhält Gustav Siebert aus Northeim.



Die PD-Hitparade

Platz 1

Quick ST S275 10.9 %



2	Gem Calc	S214	9.5 %
3	Fußballmanager	S200	7.4 %
4	Super Boot	J71	7.0 %
5	Datadisk	J5	6.2 %
6	Little Painter	V323	4.3 %
7	PAD	V414	3.9 %
8	Werkzeugkiste	J65	2.5 %
9	Knack den Tresor	J33	2.2 %
10	Super-Filecopy	S143	1.9 %

EHRENLOGE

Bitte ein Bit (S143) von Uland Täffner
Drachen (S150) von Dirk Woitha
FCopy III (S300) von Martin Backschat
Formular (J6) von Alfred Saß
Fselbox (S222) von Martin Patzel
Sagrotan (J2) von Henrik Alt
Virendetektor (J2) von Volker Söhnitz

Jeden Monat tolle Gewinnchancen

Jeden Monat können Sie als Leser des Atari PD Journals an der Wahl der Top Ten teilnehmen und so Ihren Favoriten unter den PD-Programmen an die Spitze unserer Hitliste wählen. Damit unterstützen Sie auch die Autoren guter PD-Software, denn das Sieger-Programm wird mit DM 100,- honoriert.

Aber auch für Sie direkt kann sich die Teilnahme an der Top Ten Wahl lohnen: Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich drei attraktive Preise als Dank für's Mitmachen. Füllen Sie also einfach die entsprechende Postkarte in der Heftmitte aus und senden Sie diese an uns ab. Das Ergebnis der Wahl und die Gewinner der drei Sachpreise werden jeweils in der nächsten Ausgabe des PD Journals bekanntgegeben. Mitmachen kann jeder Leser unter Ausschluß des Rechtsweges. Ausgenommen sind Mitarbeiter des Heim Verlages und deren Angehörige. Der Einsendeschluß ist jeweils 14 Tage vor Erscheinen der nächsten Ausgabe.

Übrigens: Jedes Programm kann nur drei Monate auf Platz 1 der Top Ten sein, dann nimmt es seinen Platz in der Ehrenloge ein und kann nicht mehr gewählt werden. Dadurch haben auch andere gute PD-Programme die Chance, die Spitze der Top Ten zu erklimmen.

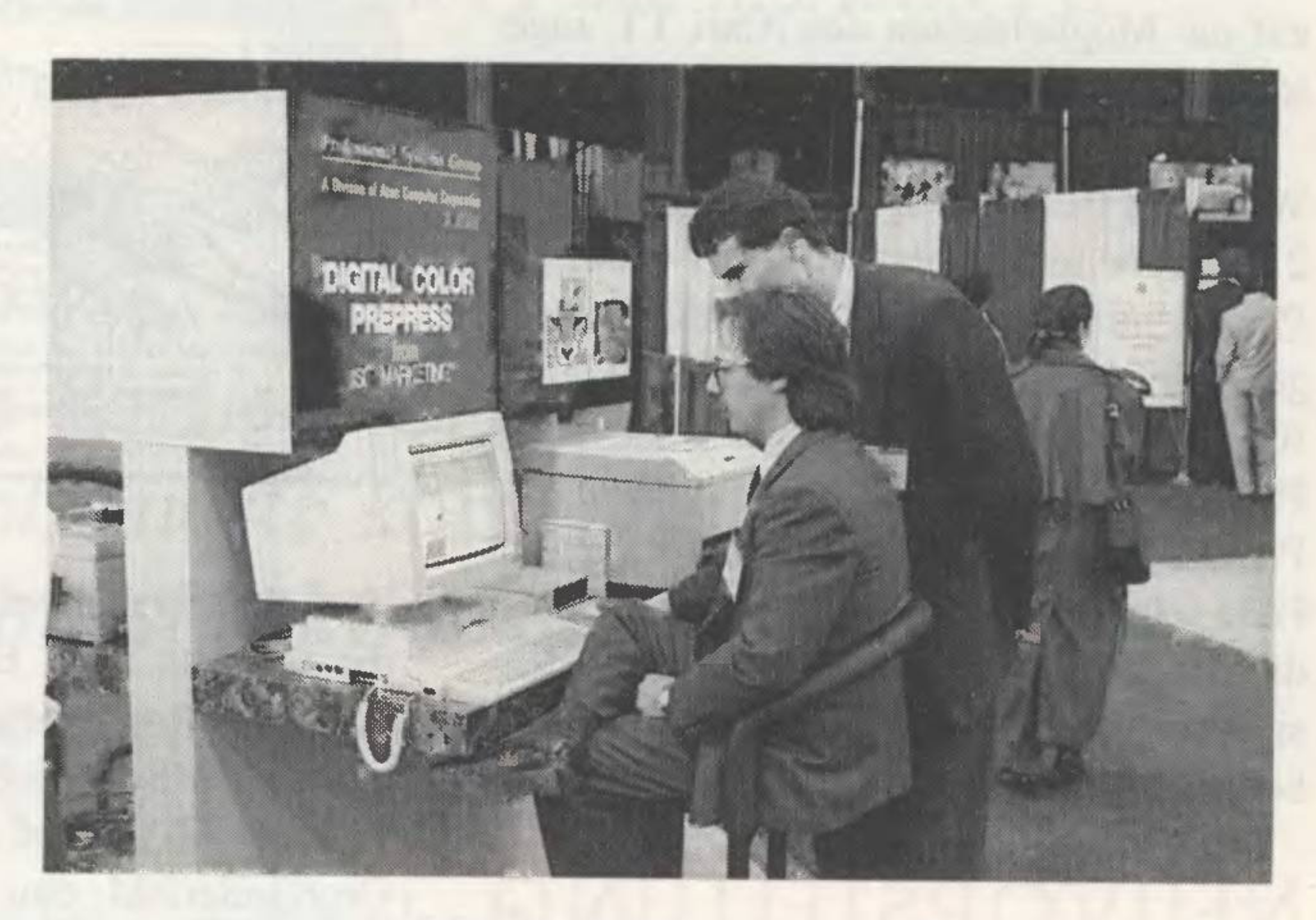
Natürlich profitieren besonders PD-Programmierer von unserer Top Ten. Wenn auch Sie ein Public Domain Programm entwickelt haben, das bisher nicht unveröffentlicht ist, sind wir gerne bereit, Ihr Programm vorzustellen und es über unsere J-Schiene einem großen Anwenderkreis zur Verfügung zu stellen. Senden Sie es uns doch einfach mit einer kurzen Beschreibung und dem Hinweis, daß es frei von Rechten Dritter ist und als Public Domain veröffentlicht werden soll, zu.

Wenn Sie Interesse haben, selbst über Ihr Programm in unserer Zeitschrift zu berichten: Nur zu, fordern Sie unsere Autoreninformationen ganz unverbindlich an. Wir werden uns in jedem Fall um eine umgehende Veröffentlichung Ihres Programms bemühen.

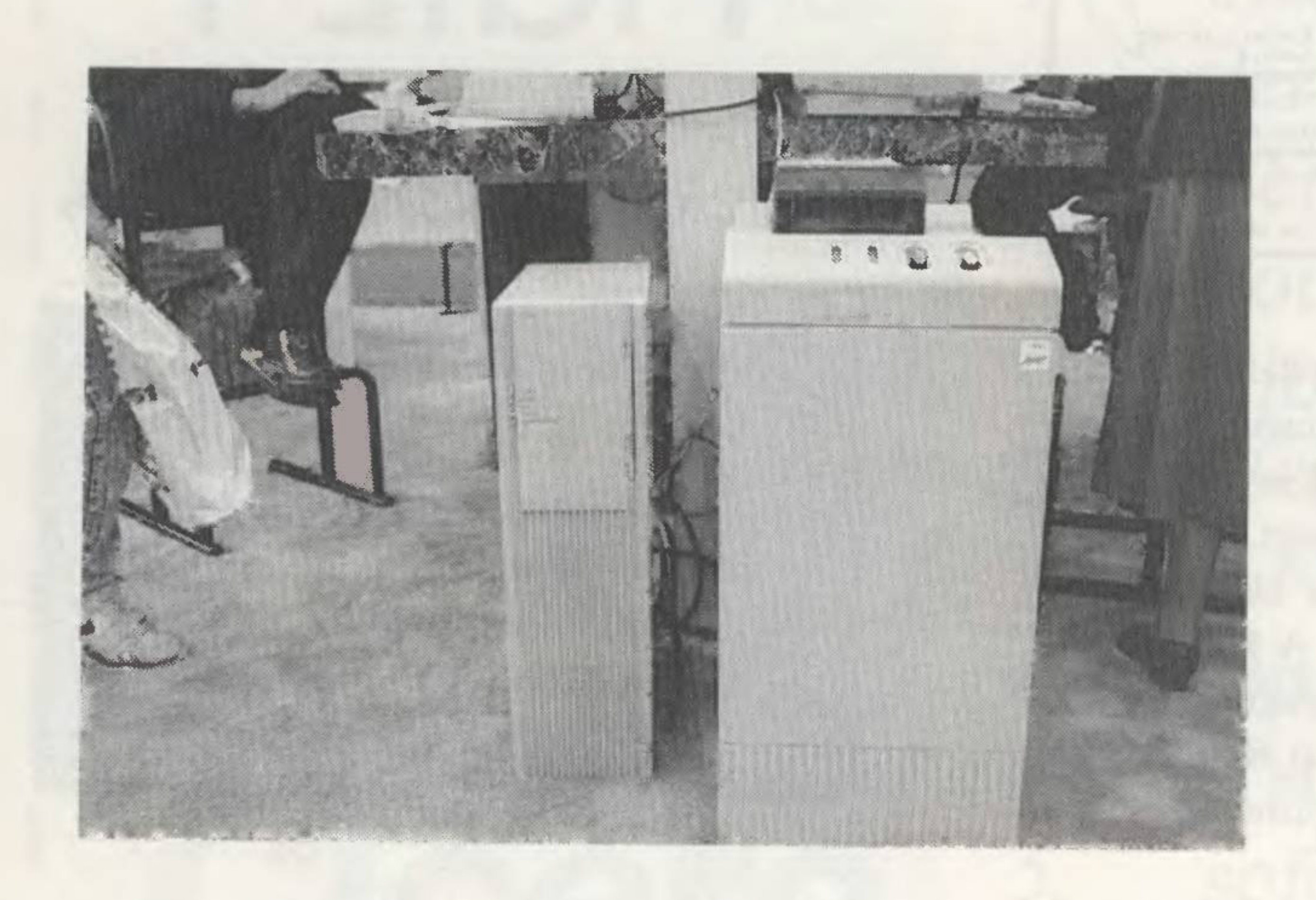
Obendrein haben Sie aber noch eine doppelte Gewinnchance: Wenn Ihr Programm von unseren Lesern auf Platz 1 der Top Ten gewählt wird, erhalten Sie DM 100,- und das möglicherweise drei Monate lang. Besonders gute Chancen haben Sie, wenn Sie uns ein Programm zur Erstveröffentlichung anbieten, denn viermal im Jahr wählt eine fachkundige Jury das Programm der Saison, dessen Autor um DM 333,33 reicher wird. Programmieren lohnt sich also!

CEPS '91 in Chicago

Großer Auftritt auf amerikanischer DTP-Messe



Oben: Nathan Potechin bei der Demonstration von Calamus SL am Stand von ISD Marketing.



Links: Unscheinbar, aber für Linotype-Mitarbeiter immer noch eine Sensation. Der Hell-Belichter am Stand von 3K.

Vom 8. - 11. April traf sich im McCormick Ausstellungszentrum in Chicago die amerikanische Computer-Desktop-Publishing-Elite, um anläßlich der jährlich stattfindenden CEPS (Corporate Electronic Publishing Systems) dem qualifizierten Fachpublikum ihre Produkte vorzuführen.

Auch Atari war auf der CEPS vertreten und sorgte für gehöriges Aufsehen. Man hatte sich nämlich mit einigen schlagkräftigen Entwicklern der Atari-DTP-Szene zusammengetan, um gemeinsam unter dem Namen 'Professional-Systems-Group' die Atari Computer und ihre leistungsfähigen DTP-Lösungen für den High-End-Bereich vorzustellen.

Bei den Fremdanbietern, die in dieser Marketingaktion mit Atari an einem Strang ziehen, handelt es sich um die kanadische Firma ISD Marketing, nordamerikanischer Distributor von Calamus, um Goldleaf Publishing, den Hersteller von Wordflair II und seit kurzem Nordamerika-Distributor der 3K-Computer-Bild-Produktpalette, sowie um Soft-Logik Corporation mit ihrem DTP-Programm PageStream2.

Der Atari-Slogan für die CEPS lautete 'Direct to Press', und man hatte sich diesmal nicht damit zufriedengegeben, einfach nur ein paar Atari-Computer aufzustellen und ein populäres DTP-Programm vorzuführen. Im Gegenteil, es wurden alle Werkzeuge vorgeführt, die in den Phasen bis zum endgültigen Druck eines Dokumentes benötigt werden, von der Textverarbeitung über das Seitenlayout zur Foto-Retouchierung bis hin zur Imagesetter-Filmausgabe.

Was die Hardware betrifft, hatte man sich bei Atari auf ein Modell aus der reichhaltigen Atari-Produktpalette entschieden, und zwar für das neue Paradepferd, den mit 32 MHz getakteten TT030/8, zumeist in Verbindung mit dem hochauflösenden TTM194 19″-Monochrom-Monitor.

Die Crème de la Crème der Atari-DTP-Elite aus Deutschland und Nordamerika hatte keine noch so weiten Wege gescheut, um auf der CEPS ihre innovativen DTP-Soft- und Hardwarelösungen vorzustellen. Am Tisch von ISD Marekting konnte Nathan Potechin dem Fachpublikum in den USA endlich die langersehnte SL-Version des DTP-Klassikers Calamus vorführen. Er wurde dabei tatkräftig von Klaus Garms, einem der Programmierer von Calamus, unterstützt. Neben der (deutschen) SL-Version, die auf dem neuen PTC1426 14″-Farbmonitor von Atari vorgeführt wurde, zeigte man bei ISD natürlich ebenso die aktuelle Version 1.09N von Calamus. Die Produktpalette von ISD wurde weiterhin durch die tms-Produkte Cranach Studio und Vector Studio ergänzt, für die ISD ebenfalls die Nordamerika-Vertriebsrechte erworben hat.

Goldleaf Publishing führte in Zusammenarbeit mit 3K-Computerbild die Softwareprodukte Wordflair II, Didot Line Art, Didot Professional, Retouche Professional bzw. Retouche CD sowie Sherlook Professional und SciGraph vor.

Hell-Imagesetter

Für großes Aufsehen am Atari-Stand sorgte aber der Hell-Systems-Imagesetter der Firma Linotype, den die Firma 3K-Computer-Bild von Deutschland nach Chicago gebracht hatte und in Verbindung mit ihrem TT030-Tower-Prototypen, dem 3K-Image-Speeder, vorführte. Natürlich war auch Linotype USA auf der CEPS vertreten, aber das von 3K vorgestellte Hell-System war so neu, daß man bisher in den USA sogar bei Linotype selbst die neue Maschine noch nicht gesehen hatte. So kam es, daß die US-Mitarbeiter von Linotype sich ihre neueste Maschine auf dem Atari-Stand vorführen lassen mußten.

Das Ganze war umso pikanter, da Linotype selbst auf seinem eigenen Stand auf der CEPS, wegen der 'schlechten' Marktposition von Atari in den USA, ihre Produkte nur in Verbindung mit Macintosh-Computern vorstellte. Auffällig war, daß außer am Stand von Atari weit und breit keine Atari-Computer auf der Messe zu sehen waren. Dies wird sich aber sicherlich bereits im nächsten Jahr geändert haben.

Außer den oben bereits erwähnten Firmen führte am Atari-Stand noch Soft-Logik die neueste Version ihres Postscript-DTP-Paketes PageStream vor. Pagestream 2 unterstützt jetzt auch den Adobe Type I Fonts, Agfa Compugraphic Fonts und den Intellifont Industriestandard.

Ein weiterer bekannter Name der deutschen Atari-Szene, die Firma Trade iT, war ebenfalls auf der CEPS vertreten und führte ihre Produktpalette vom ReproStudio bis zum Vektorisierer Avant Vektor vor.

Volltreffer

Im großen und ganzen war die CEPS für Atari und die dort vertretenen DTP-Anbieter ein sehr großer Erfolg. Endlich einmal war es auch in den USA gelungen, auf einer hochklassigen High-End-Fachmesse für Furore zu sorgen. Viele der Fachbesucher waren geradezu verblüfft, den Namen Atari in Verbindung mit professioneller Soft- und Hardware zu sehen. Gerade für das angekratzte Image von Atari in den USA war diese Messe immens wichtig und es scheint, als ob man jetzt auch in Nordamerika endlich auf dem richtigen Weg ist. Endlich werden bei Atari USA auch einmal Marketingaktivitäten abseits des Videospiel- und MIDI-Sektors deutlich. Bleibt zu hoffen, daß dies der Anfang einer neuen US-Marktpolitik von Atari ist und nicht nur aufflackerndes Strohfeuer. mts

Quelle: Z * NET, Photos: Mike Brown/LCACE

Mind Sup

Persönlichkeitsbeeinflussung mit dem Computer

Vor einigen Jahrzehnten war es in den USA an der Tagesordnung, in Filmen einzelne Bilder durch Werbebilder zu ersetzen, die zwar aufgrund der winzigen Zeitspanne, in der sie sichtbar waren (1/25 Sekunde), kaum bewußt wahrgenommen wurden, aber trotzdem ihre Wirkung hinterließen. Es ist wissenschaftlich erwiesen, daß das Unterbewußtsein die Werbebotschaft aufnimmt und verarbeitet, was dann dazu führte, daß der Kinobesucher plötzlich Heißhunger auf – na was wohl? – den allseits beliebten Hamburger bekam.

Inzwischen ist diese Werbemethode längst verboten. Auf dem Atari-Software-Markt ist jedoch mit Mind Sup kürzlich ein Accessory erschienen, daß auf diesem Prinzip aufbauend den Benutzer mehr oder weniger unbemerkt mit Botschaften bombardiert.

Mind Sup, als Paket von der Berliner Firma 'Software Service Olaf Blum' vertrieben, kostet 199,- DM und enthält neben dem eigentlichen Accessory ein sogenanntes 'Modul', das ein 'Persönlichkeitsprogramm' beinhaltet. Darunter hat man eine Sammlung von 21 verschiedenen Botschaften zu verstehen, die jeweils aus maximal fünf Zeilen mit bis zu 20 Zeichen bestehen. Das zum Lieferumfang gehörende Modul behandelt den Themenbereich 'Gesundheit'.

Das in unserem Bild dargestellte Accessory erlaubt das Einladen eines Moduls (es sind weitere gegen Zahlung von jeweils 99,-DM erhältlich) und das Auswählen der darzustellenden Botschaften. Ferner ist es möglich, die Häufigkeit und Dauer der Einblendung festzulegen. Letztere kann von 1/70 Sekunde bis auf 2 Sekunden gesteigert werden. Während der Darstellung des Textes ist der Atari blockiert.

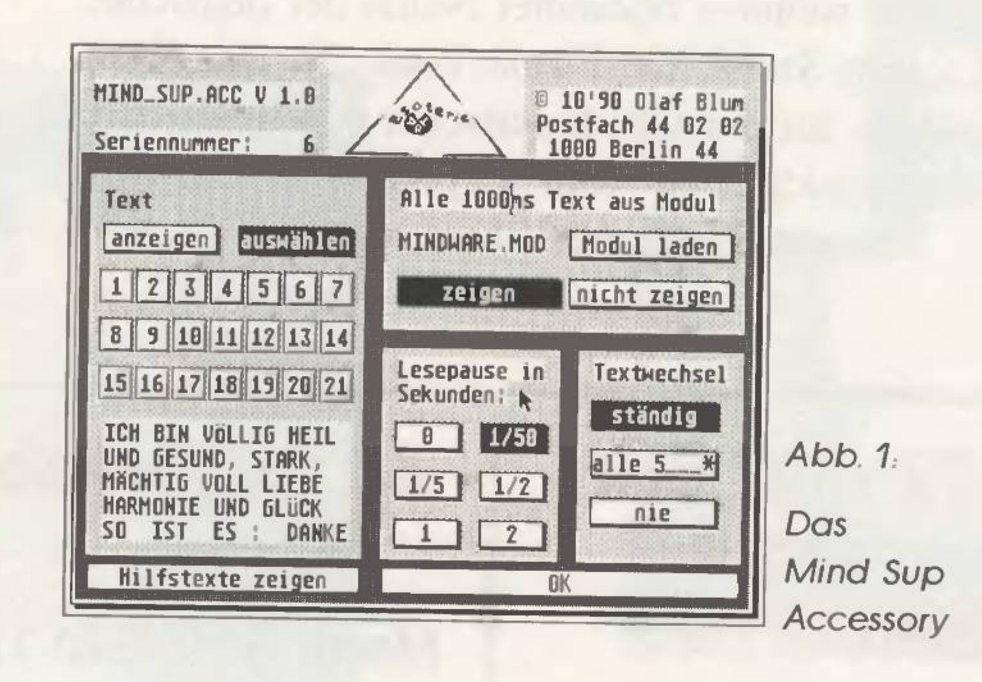


Abb. 1: Das Mind Sup Accessory

Der Entwickler von Mind Sup verspricht die positive Beeinflussung des Denkens, der Gesundheit und anderer Bereiche durch den Einsatz des Programmes. Ob kurzzeitig eingeblendete Texte diese Wirkung haben, ist für uns als psychologische Laien kaum zu beurteilen. Uns ist nur eine meßbare Wirkung bei Bildern, wie seinerzeit bei den Werbeeinblendungen, bekannt. Bis jetzt konnten wir während der Arbeit an diesem Artikel mit eingeschaltetem Mind Sup jedenfalls außer Kopfschmerzen aufgrund des ständigen Bildschirm-Flackerns keine positive Veränderung unserer Persönlichkeit registrieren. Aber ganz abgesehen von dem fragwürdigen Effekt ist festzustellen, daß MIND_ACC die Bildschirm-Darstellung stark zerstört, wenn während der Einblendung der Texte Maus oder Cursor in Bewegung sind (was ja recht häufig der Fall ist).

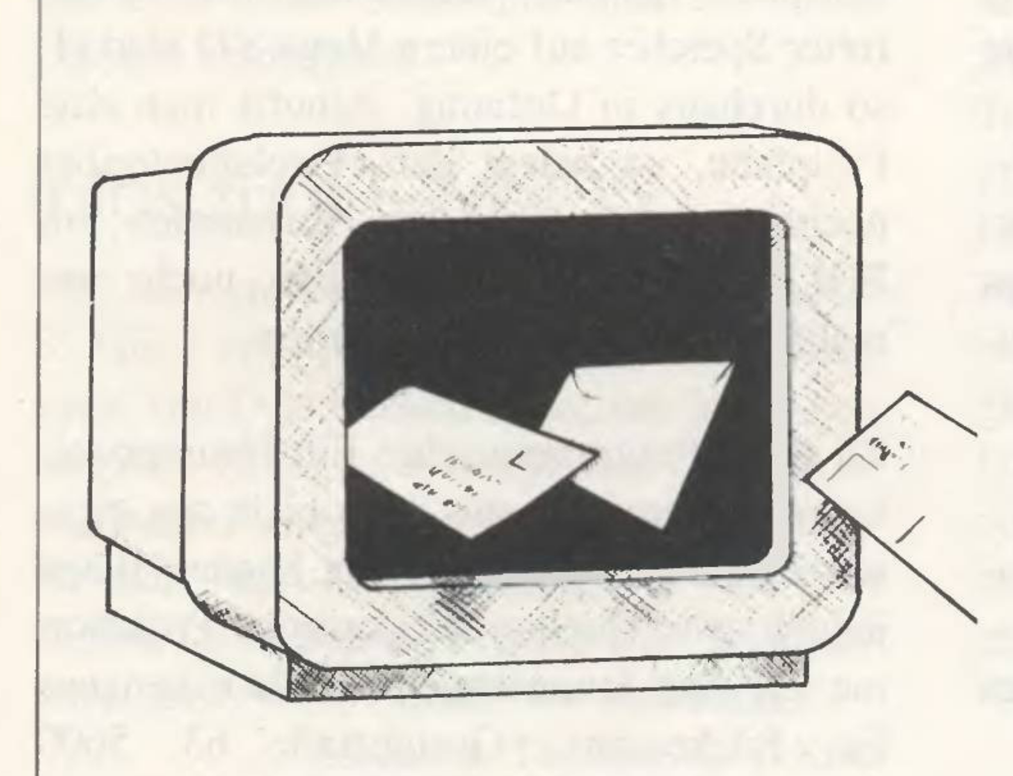
Der Preis von 199,- DM erscheint uns für ein Programm dieser Art viel zu hoch. Die einzige Programmierleistung dürfte darin bestehen, sich in einen Interrupt-Vektor einzuhängen und dann in regelmäßigen Abständen mit der Betriebssystem-Bitblt-Routine eine kleine Textbox auf den Bildschirm zu werfen. Halbwegs erfahrene Programmierer können ein solches Programm unserer Ansicht nach in wenigen Stunden schreiben. Der Preis von 99,- DM für die Textmodule ist angesichts der Tatsache, daß diese wohl lediglich jeweils 21 Bitmap-Grafik-Blöcke enthalten dürften, kaum akzeptabel. Geradezu unverschämt erscheint jedoch das Angebot des Herstellers, für 200,- DM kundenspezifische Module zu erzeugen. Diese sind vom Kunden in Form eines ASCII-Files einzusenden, die ganze Arbeit besteht dann in der Konvertierung in ein Bitmap-File, die ein einmal geschriebenes Programm in Sekundenschnelle erledigen kann. Mind Sup ist offenbar nur in GEM-Programmen aktiv. Das Handbuch besteht aus 13 roten (Kopierschutz) DIN-A5-Seiten in einem Ringordner.

Fazit: Mind Sup ist ein Accessory, das für viel Geld neben der zweifelhaften Persönlichkeitsbeeinflussung hauptsächlich Rechenzeit verschwendet und den Benutzer durch Flimmern und Dreckeffekte während der Arbeit stört. Die einzige positive Beeinflussung, über die bei Erwerb von Mind Sup kein Zweifel bestehen kann, zeigt sich im Kontostand des Vertreibers. ost/ks/md

Bezugsquelle:
Software-Service Olaf Blum, Postfach 440202, Emser Str. 130, 1000 Berlin 44, Tel. 030/6253173

Mind Sup

+	–
Accessory ist abschaltbar	extrem hoher Preis
	fragwürdiger Effekt
	Störung des Bildschirmaufbaus



Schreiben Sie uns!

Der Computer löst nicht nur Probleme, er schafft auch neue. Damit Sie an einem scheinbar unlösbaren Problem nicht scheitern und weiter Spaß bei der Arbeit mit Ihrem Atari ST haben können, haben wir dieses Forum für Sie eingerichtet. Wann immer Sie ein Problem, eine Frage oder einen Kommentar äußern wollen: Wir bemühen uns um eine schnelle Beantwortung hier im Leserforum!

Umlaute bringen kann oder zum richtigem Ausdruck von Tabellen.

Ich möchte Sie zuletzt noch auf einen sachlichen Fehler in Ihrem Testbericht über das Programm 'Airline Manager' aufmerksam machen: Man kann Aktien, die man gekauft hat wieder verkaufen, indem man einen negativen Wert eingibt. Man kann sogar mehr verkaufen, als man besitzt. Das sollte man aber lassen, da sonst das Programm durcheinander kommt (Über 1.000.000% Zinsen) oder sogar abstürzt.

Volker Brehm, 6086 Riedstadt

Red.: Adimens verwendet beim Ausdruck einen Wordplus-kompatiblen Druckertreiber, der u.a. die Umlaute für den Drucker aufbereitet. Wenn Sie also mit WordPlus problemlos Umlaute drucken können, so übernehmen Sie am besten diesen Druckertreiber auch für Adimens. Kopieren Sie die entsprechende CFG-Datei in den Ordner, aus dem Sie EXEC.PRG starten, und nen-

Umlaute in Adimens

Ich besitze das Programm Adimens in der Version 2.1. Beim Ausdruck tritt bei mir ein Fehler auf: Der Drucker bzw. das Programm gibt keine Umlaute aus, was ja nicht so schlimm wäre, wenn der Text beim spaltenweisen Ausdruck (Tabellenform) nicht eingerückt werden würde. Ich besitze einen Atari 1040 STFM und den Star LC 24-10. Weiterhin besitze ich die Programme 1st Word Plus und Signum. Ich hoffe, daß Sie mir einen Tip geben können, wie ich das Programm Adimens zum Ausdrucken der

nen Sie die Datei EXEC.CFG, so daß sie beim nächsten Start von Adimens automatisch geladen wird.

Wo ist der Speicher?

Zur Hardware meines Atari ST hätte ich eine dringende Frage: Das System besteht aus Atari Mega ST1, Vortex DataJet 40, Vortex ATonce und NEC P6. Nachdem ich mich in letzter Zeit intensiver mit dem Computer beschäftige, ist mir folgendes aufgefallen: Bootet man den Computer ohne Festplatte und mit einer (bis auf FREERAM.ACC) leeren Diskette, sind nur 871.438 Bytes Arbeitsspeicher frei. Mit Festplatte (wiederum nur Freeram.ACC) sogar nur 809.670 Bytes. Darin sind allerdings 26.400 Bytes von FOLDR200.PRG enthalten. Müßten denn beim Atari Mega ST1 nicht 1024 KB frei sein? Außerdem suchen wir schon seit längerem nach folgenden Programmen:

– Ein Programm zum Verwalten von Mietwohnungen (Mieten, Steuer, laufende Kosten ...)

– Ein Programm zum Erstellen eines Formulares (mit Strichen, festen Texten), das man dann in ein Textverarbeitungsprogramm einblenden, festsetzen und dann ausfüllen kann.

Sind Ihnen derartige PD (oder auch kommerzielle) Programme bekannt?

Nikolaus Deserno, 8000 München

Red.: Ein Mega ST1 verfügt über einen Hauptspeicher von 1024 KByte. Das Betriebssystem benötigt jedoch von diesem Speicher schon selbst einen recht großen Happen, wovon allein 32 KByte für den Bildschirmspeicher benötigt werden. Man kann davon ausgehen, daß rund 120 bis 130 KByte also automatisch belegt sind, wenn man den Rechner einschaltet. 870 KByte freier Speicher auf einem Mega ST1 sind also durchaus in Ordnung. Benutzt man eine Festplatte, so belegt der Festplattentreiber nochmals etwas Speicher. Zusammen mit FOLDR200 können so leicht noch einmal 50 KByte verbraucht werden.

Zu Ihrer Programmsuche: Ein Hausverwaltungsprogramm ist uns auch nicht aus eigener Erfahrung bekannt. Wir können Ihnen jedoch zwei Quellen für derartige Programme auf dem kommerziellen Sektor nennen: Fa. Rückemann, Grundstraße 63, 5600 Wuppertal 22, Tel. (0202) 64 03 89 und IDEE GmbH, Waidmannstraße 12, 2000 Hamburg 50, Tel. (040) 85 50 65. Zum Ausfüllen von Formularen können Sie zum einen eine Textverarbeitung wie Tempus Word einsetzen. Zum anderen können Sie aber auch Formular (Public Domain auf Diskette J6) benutzen, um Formulare zu definieren

und dann direkt auszufüllen und auf einem Drucker auszugeben.

Infos zum SLM605

Vor kurzem kaufte ich mir den Drucker SLM605 und 'Das große Atari ST Druckerbuch' von Data Becker. Es ist mir leider keine große Hilfe, da es hauptsächlich auf Matrixdrucker eingeht. Gibt es weitere Literatur zum Atari-Laserdrucker, z.B. wie man Treiber für eigene Programme programmiert, evtl. unter Einsatz von Laserbrain?

Sascha S. Thiesen, 5000 Köln

Red.: Die Programmierung eigener Treiber für die Laserdrucker von Atari ist ein aufwendiges Unterfangen, entsprechende Dokumentation steht registrierten Entwicklern aber zur Verfügung. Einfacher ist es da schon, auf Basis des Laserbrain einen Treiber zu entwickeln: Laserbrain emuliert nämlich einfach einen Epson-kompatiblen Matrix-Drucker, so daß Sie einfach nur einen Treiber für diesen Druckertyp in Ihr Programm integrieren müssen.

Tempus Word

Ich las soeben den Artikel über Tempus Word in PD 3/91 auf Seite 18. Mein Kommentar zu diesem Programm: Waaahhnsinnn! Nun frage ich mich, ob zu einer 'Textverarbeitung' (der Name ist ja pures Understatement) noch ein DTP-Programm sinnvoll ist, wo Tempus Word doch schon so viele DTP-Funktionen hat und sogar modular ist, so daß man mit Leistungssteigerungen rechnen darf.

Außerdem schwanke ich eigentlich noch zwischen zwei Rechnerkonfigurationen. Einerseits bin ich hin und weg vom MANHATTEN-ST in ziemlich aufgestockter Version, anderseits finde ich den TT auch sehr gelungen.

Wenn das Tower-Gehäuse des Manhatten nicht wäre, wäre die Wahl leichter. Jedoch bietet der TT eine höhere Geschwindigkeit und bessere Grafik. Inwieweit werden Grafikerweiterungen für den ST (MGE v. Maxon, etc.) eigentlich von Standardprogrammen (Adimens, Tempus Word, Calamus und Zeichenprogramme) genutzt? Oder kann ich diese Auflösungen etwa nur in selbst programmierten Routinen nutzen?

Ralf Wenzel, 4235 Schermbeck

Red.: Ein Programm wie Tempus Word ist wirklich im Grenzbereich zwischen Textverarbeitung und DTP anzusiedeln. Es hängt jetzt sehr stark von der Anwendung ab, ob Tempus Word oder ein 'richtiges' DTP-Programm die bessere Wahl ist. Grundsätzlich läßt sich sagen, daß Sie mit einer Textverarbeitung besser bedient sind, wenn die Gestaltungsmöglichkeiten für Ihre Anwendungen ausreichen. Wenn Sie jedoch spezielle Funktionen wie das beliebige Positionieren von Text und Grafik – auch überlappend oder nebeneinander – oder Fonts in beliebigen Größen benötigen, so kommen Sie um ein DTP-Programm nicht herum.

Zu Ihrer zweiten Frage: Wenn Sie mit der Leistung eines (aufgerüsteten) ST zufrieden sind, so ist der Manhatten Tower sicher eine gute Wahl. Der TT bietet jedoch eine deutlich höhere Leistung, die Sie gerade bei Verwendung einer höheren Grafikauflösung dringend benötigen: Je höher die Auflösung und je mehr Farben Sie verwenden, desto mehr Arbeit hat der Rechner. Um also bei der Bildschirmausgabe vergleichbare Werte zu erzielen, muß der Rechner bei Benutzung eines Großbildschirms weitaus mehr leisten als beim SM124. Die Grafikkarten für den Atari ST verfügen zwar meist über einen entsprechenden Treiber, jedoch unterstützen nur recht wenige Programme die höhere Auflösung und das Mehr an Farben. Wenn Sie – was ich aus Ihrer ersten Frage schließe – primär mit der Verarbeitung und Gestaltung von Texten beschäftigt sind, so ist vielleicht ein TT mit 19-Zoll-Schwarz-Weiß-Monitor die beste Lösung.

Farbemulatoren

Bisher von mehreren Emulatoren entäuscht, wende ich mich an Sie. Können Sie mir Farbemulatoren empfehlen, damit ich solche Programme wie den Flugsimulator F19 an meinen SM 124 benutzen kann? Verschiedene PD Versionen funktionierten nicht. Ich verfüge über die TOS-Version 1.2 (1987).

Siegfried Lakeit, 3200 Hildesheim

Red.: Einen Farbemulator, mit dem Sie kommerzielle Farbspiele auf einem SM 124 laufen lassen können, werden Sie kaum finden. Zum einen sind gerade Actionspiele sehr hardwarenah programmiert, was prinzipiell schon ein Problem für einen solchen Emulator darstellt. Zum anderen kostet die Emulation so viel Rechenzeit, daß ein Spiel so weit heruntergebremst wird, daß man es de facto nicht mehr spielen kann. Farbemulatoren sind daher nur sinnvoll, um sauber programmierte Farbanwendungen auf dem SM124 laufen zu lassen.

Biete Hardware

Atari 260 ST (1 MB Ram) VB DM 400,-. Tel. 089/3130904 (ab 18 Uhr)

Schneider CPC 464 mit GT65 und Literatur und Kassetten DM 220,-. Tel. 06126/53431 (nach 18 Uhr)

Atari 520 STM (neuwertig, kaum benutzt), Maus, Disklaufwerk, Basic und Spiele DM 490,-. Thomas Pleitgen, Obersayner Str. 1, 5419 Arnshöfen, Tel. 02666/704 (Sa. + So.)

FSE-Wechselplatte 44 MB, incl. 1 Medium, SCSI, 1 Monat alt + 2nd Word (Ganzseitentextverarbeitung, Original) + PD-Soft nur DM 1400,-. Tel. 09131/50484

Speichererweiterung CSF auf 1 MB voll steckbar DM 80,-. E. Marx, Tel. 09143/951

Verkaufe **Atari 1040 STFM** mit **SM 124** und **Megafile 30**, Software sowie Bücher und Zeitschriften. VB DM 1700,-. Tel. 02641/6243

Atari 1040 STE mit 2 MB RAM, Maus und Software DM 850,-. Tel. 06123/4313 (Harald verlangen)

Atari Transputer Workstation, ATW800-20MHz, Helios, Compiler, 4 MB RAM, 1 MB VRAM, 40 MB HDD, 100% ST-Kompat. Tel. 0531/63233

Laufwerk 720 K, 3,5″ (aus Mega ST) DM 80,-. Tel. 0911/560511

Atari 520 STM ohne Floppy mit Maus etc. Tel. 02434/3462 (nach 18 Uhr)

Wg. Systemauflsg.! 1040 ST DM 500,-; SM 124 DM 230,-; 1040 + 124 DM 650,-; SC 1224 DM 440,-; NEC P2200 DM 500,-; SF 314 DM 250,-. Auch jede Menge Orig.-Software und PD. Liste gg. DM 1,-von F. Birgel, Berl. Platz, 3300 Braunschweig

Mega ST 4 mit Monitor (SM 124), eingebautem AT-Speed V2.24, TOS 1.0 und 1.4 umschaltbar, externes 5,25″ Laufwerk und 9 Nadeldrucker für DM 1800,-. Tel. 06151/375145

Mega ST 4, SM 124, SH 205, 20 MB (la OK), PC-Speed V1.5, MS-DOS 4.01, Kaos 1.4.2 und TOS 1.04 Eprom, GFA-Basic 3.5 (Original) NVDI, DM 1999,-. Thomas Lidtke, Kranichweg 10, 3150 Peine, Tel. 05171/12499

Drucker **Mannesmann Tally,** original verpackt, neues Farbband DM 270,-. Tel. 02053/40264

Floppy SF 354 für Atari ST mit Netzteil DM 60,- **ST 4 MB** 2*3,5″, TOS 1.04/1.02, SM 124, Star LC 24-10, XT-Keybord, Basic, Assembler (GFA), Notator SL 3.0, 17 Bücher, ca. 300 Disketten (PD), Kawai K4 Roland DEP5 Zubehör VB DM 5000,-. Tel. 089/2904066 (Thomas)

Dataphon S21/23d2 Akustikkoppler inkl. Netzteil (BTX-fähig) DM 95,-. **3-fach-Floppy-Umschaltbox** (3 Floppy am ST) DM 45,-. **Videodat-Decoder** inkl. Software (NP DM 300,-) nur DM 150,-. Baade, Tel. 0571/75377

Verkaufe **Geng-Tec-Uhr** (steckbar) für nur DM 50,-. Speedup 16 (1 Monat alt) DM 90,- dazu gepatchtes TOS (Eprom-120) für nur DM 60,- original 1.4 DM 100,-. Tel. 07154/70628

Atari Mega ST 4, 1 Jahr alt mit HD-Laufwerk und TOS 1.4 inkl. Multisync-Monitor VB DM 2000,-. QL-Emulator mit Software VB DM 300,-. Tel. 089/468976

Mega ST 1 + TOS 1.2 + TOS 1.4 + SM 124 mit Megafile 30 + reich. Software + Bücher VB DM 1800,- (bar) kein Versand. Epson LX-800 (9-Nadel) + Druckerkabel VB DM 300,-. Tel. 0821/813105 (Gerhard Frank)

Atari 1040 + SM 124 + Megafile 30 + 5,25″ LW + **PC-Speed** + Uhr + RTS-Tastatur + TV-Modulator und Videoumschalter für DM 1950,-, M. Winkler, 5860 Iserlohn, Tel. 02304/5661

Verkaufe wegen Systemwechsel **Atari 1040 STF** mit SM 124 und Weide Video Sound Box. Verhandlungsbasis DM 800,-. Tel. 08333/1827 (ab 18 Uhr)

Supercharger 1 MB 1/2 Jahr alt, ca. 10 Stunden in Betrieb, wegen Zeitmangel zu verkaufen. NP DM 699,- für DM 550,-. Tel 06021/20650 (ab 19 Uhr)

Atari 260 ST, 2,5 MB. Monitor SM 124, 3 Floppy's, PC-Emulator, Trak-Ball, HF-Modulator DM 1500,- div. Zubehör, Bücher, Programme VB. Tel. 02101/466853

Atari ST + Disk LW günstig abzg. Hardwareersatzteile, Zubehör, Orig. Programme. Angebote an: Tel. 07433/381294 oder PF 100839, 7460 Balingen 1

Atari Mega ST + PC-Speed + orig. TOS 1.4 + Monitor SM 124 inkl. vielen Programmen & Literatur VB DM 1750,-. Tel. 04101/401989 (Thorsten Kiehn)

Atari Stacy Laptop – 4 MB RAM, 3,5″ FD, 40 MB HD. DM 5000,-. Tel. 089/761865

Atari 1040 STF + Megafile 30 + SM 124 + Softw. Kaum gebr. DM 1499,-. Tel. 07633/150847

Mega ST 4, 4 MB RAM, s/w-Monitor, Hardddisk 20 MB, Originalsoftw.: Pascal und Basic-Comp., Datenbank, Tabellenkalk., DFÜ, Textverarb. VB DM 2000,-. Tel. 089/9039709 (nach 18 Uhr)

Statt Laptop: Sharp PC + Transfile ST: Sharp 1475 m. 32 KB + erw. Betriebss., CE 126 P, Recorder, div. Software auf Diskette und Casette, Bücher + Transfile ST plus 3.1 zusammen DM 500,-. Tel. 0511/791728

Verkaufe **Atari STE + Farbmonitor Philips CM 8833** + verschiedene org. Software (Easybase, Mortimer) für DM 999,-. Gegen Abholung. Tel. 0711/514957

Portfolio + Memorycard 128 KB + Netzgerät, Originalhandbuch + "Das große Buch zum Atari Portfolio" von DATA BECKER nur komplett für **DM 400,-**. Ralph Utz, Glückstr. 3, 8520 Erlangen

Ext. 5,25″ Laufwerk DM 25,- * Flachbettscanner DM 700,- * BTX-Interface DM 90,- * Sound-Sampler DM 90,- * Handy-Scanner DM 400,-. Tel. 02954/1050

Atari Mega 1 MB + SM 124 + Optische Maus + ausgesuchte gute PD-Software + Hefte. Das Gerät ist technisch und optisch in allerbestem Zustand. Für alles nur geniale DM 1100,- bitte ab 15 Uhr. Tel. 069/819705

Atari 520 STFM + interne Floppy, Speichererweiterung auf 1 MB, Farbmonitor + Floppy SF 314 ext. VB kpl. DM 1000,-. Tel. 09360/461

Atari 1040 STF, Videomodulator ST, la Zustand, Textverarbeitungsprg. ST Wordplus sowie Literatur und umfangreich PD-Programme für DM 600,-. Petraneck, Rahnsdorfer Str. 38, O-1162 Berlin

Mega ST 4 (TOS 1.4) + SM 124 mit Ständer SFr. 1690,- zusätzlich SH 205 (20 MB) SFr. 1990,-. Mega erst 5 Mon. alt – Restgarantie. M. Wunderle, Birkenweg 15, CH-5505 Brunegg, Tel. CH-064/562048

Atari STE, 2 MB RAM, SM 124, Kaufdatum 2/90 mit schneller SCSI-Platte 85 MB, Kaufdatum 12/90, Zub. und Soft wg. Systemwechsel, Preis VS. Tel. 07541/71407

Atari 520 ST, zusätzl. 1 MB Speicherw., 3,5″ NEC Floppy, DM 400,-. **Hard & Soft Speichererweiterung 2/4 MB,** mit 2 MB bestückt, voll steckbar, DM 350,-. Chrisptoph Bernd, 5423 Braubach, Tel. 02627/399

Biete **Mega ST 1 + SM 124** für DM 1000,- VB. Bitte anrufen bei: Sebastian Urban, Tel. 02202/57856

Verkaufe **SpeedUp 16** aus c't. Komplett aufgebaut incl. Kopie der c't Anleitung. DM 200,-. Götz Kohlberg, Clemens-August-Str. 76, 5300 Bonn 1

1040 STE, SM 124, 2 LW., Monitorbox, Trakball, Maus, PD-Software, Leerdisk 3M 200 St. 8 Mon. alt, neuwertig **VB DM 1600,-** komplett. Tel. 0211/4930937 (ab 19 Uhr), Rüdiger Urban, Nordstr. 57, 4000 Düsseldorf

Verkaufe **1040 STF und Farbmonitor SC 1224** auf Wunsch mit PD-Prg's. Volker Hempen, Tel. 04403/3184 (am Wochenende)





1040-Umbau in PC-Gehäuse (2 LW, 23 MB Platte, System-Uhr, separate Tastatur) + SM 124 + Drucker NG 10 + Om-Basic + über 200 PD-Prg's für VB DM 1999,-. Tel. 02236/81647 (abends)

Aus Sammelbestellung: TT 030/4 DM 3500,-; STE 4/48, SM 124 DM 2550,-; 9600 Baud Send/Receive FaxModem inkl. Software DM 570,-; Handyscanner 400 dpi, 32 Grau, Software DM 430,-. Tel. 0228/613572

1040 STF (2 MB) + SM 124 + eing. Uhr + SH 205 + Maus + TOS 1.0 alles im Topzustand. Komplett abzugeben für VB DM 2000,-. Tel. 02101/84372 (abends) Tel. 0203/3792024 (tagsüber)

Faxen mit dem ST, Modem incl. Software u. Netzgerät, dtsch. Anleitung, viele Features für nur DM 398,- komplett neu mit Garantie. Info Schmitz, Tel. 0561/875823

Verkaufe **520 STM + 512 KB Erw.** + SF 314 LW + PC-Speed + SM 124 Graustufen-Multisync + Maus + RTS-Tastenklappen, kompl DM 900,-. Stepfhan Stratmann, Am Richtsberg 88/706, 3550 Marburg, Tel. 06421/43470

Mehrspur-Sequenzer 16 Spuren v. Markt&Technik für Atari 1040 ST für DM 100,-zu verkaufen. MIDI-Interface und Scoretrack von C-Lab für C64/128 für DM 250,- zu verkaufen. Tel. 09523/1265

Monitor **SM 124** s/w VB DM 200,- neuwertig. Verkaufe ARC Pelagos Ums., Carrier Comand. Suche Midiwinter. Daniel Rohmeyer, Tel. 0511/3522206

Drucker Seikosha SL 80 für den C64'er zu verkaufen. Sehr gut erhalten (BJ '89) für DM 450,-. Tel. 0731/266343

Atari 520 STM, 1 MB, SM 124, Maus, TV Modulator, TOS 1.0 + 1.4, 3,5" + 5,25" LW, SF 354, 20 MB HD (c't), Overscan, Uhr alles im PC-Gehäuse, ca. 30 MB PD, Bücher, Anleitung VB DM 1500,-. Tel. 08456/5825

RGB-Farbmonitor 42cm Inline-Bildröhre, Scart-Büchse, Ton; für ST und Amiga DM 350,-. Mega 1 auf 2/4 MB, nutzt. int. RAM, DM 350,-. Grünbeck, Tel. west: 0037/67492/8615, ost: 0967492/8615

1040 ST, SM 124, Maus, TOS 1.4, 1 MB RAM, Floppy 720 KB, 10 Disk Software, Tel. 0231/756194 (öfters versuchen) 100% OK, Preis DM 750,-Verkaufe **Atari 1040 STF** + S/W-Monitor + Drucker + Drukkerständer + Computertisch + 100 Disketten + Monitorumschalter + Joystick für **sagenhafte DM 1800,- VB.** Unverbindl. Info unter Tel. 06028/1871

C-64 II + Floppy 1541 + Farbmonitor 1801 + Cartridge 3 + Originalprogramme (Spiele) für nur DM 500,-!!! Schreibt an: Jörn Hiddessen, Silixerstr. 10, 3260 Rinteln 5

520 STM + SM 124 + Maus + abgesetzte Tastatur + interne Uhr + auf 1 MB erw. VB DM 580,- mit Laufwerk VB DM 730,-. Tel. 0641/201450 oder 02627/1297

Mega ST 4, TOS 1.4, SM 124 und Festplatte **GE-Soft 85 MB,** sowie div. **Originalsoftware** (Steve, Themadat, Turbo ST) zum Komplettpreis von DM 2690,- auch einzeln. Tel. 0221/249402

Verkaufe **Atari XL** + Floppy 1050 + Datenrecorder + 600 Disketten- u. 40 Kasettenspiele usw. Angebote bis 1.0791 an: Lutz Christian, Erhard-Prunner-Str. 12, 8062 Markt Indersdorf

SM 124 neuwertig DM 220,-. 1040 STE neuwertig DM 800,-. Supercharger 2 Wochen alt DM 500,-. Harddisk 1 Mon. alt (84 MB, 24 ms) DM 1250,-. Tel. 05172/2157 (alles zusammen DM 2600,-)

Supercharger, 1 MB, Koprozessor, 5,25"-HD-LW, Treibersoftware 1.4, nur DM 850,-!! C. Bode, Schebeeksfeld 12, 3057 Neustadt 2, Tel. 05073/7346

NEC P6 24-Nadel-Drucker mit dt. Handbuch und 5-Meter-Kabel DM 600,-. Tel. 06132/3486 (nach 19 Uhr)

Atari 520 ST, Monitor SM 124, Diskettenstation 720 KB u. 360 KB, Drucker Panasonic, Maus und Software. DM 1300,-. Tel. 07309/2564

Verkaufe **1040 ST / 1 MB u. 2 MB** (2 MB nicht eingebaut) / **TOS 1.0 u. 1.4** umschaltbar / **SM 124 / Stereosound / Maus mit 290 DPI** u. orig. Atari Maus / 5,25" Laufwerk 1, 2 MB / Monitorumschalter, Soft. Tel. 06198/7214 VB

Mega ST 2/4, TOS 1.2, 4 MB, ohne Monitor, DM 1600,-. Tel. 06204/4194

Monitor **SM 124 umgerüstet Multisync** DM 320,-. Tel. 0931/16611

Atari 1040 STFM (Jan. 90) Bestzustand auf Wunsch mit SM 124 gegen telefonisches Gebot. Gratis dazu eine Menge Software. Tel. 0941/37312

260 ST, **3 MB,** TOS 1.4, AT-Speed, SF 314, SM 124, Overscan, evtl. Star NL 10 DM 1500,-. 85 MB Festplatte mit ICD-Treiber, SCSI-Adapter, keine defekte Sektoren DM 1100,-. Tel. 05136/5016

1040 STE mit Monitor SM 124 (m. Zubehör: Bücher, Joystick u.m.) 5 Mon. alt FP DM 1100,-. TEl. 02827/5720 (nach 18 Uhr)

SM 124 Preis VB. Gebrauchte originale (Spiele + Anw.) günstig. Voeth, Lahnstr. 10, 3575 Kirchhain, Tel. 06427/1249 (ab 19 Uhr)

Biete Software

KIDPUBLISHER PROFESSIONAL, ein DTP-Programm für Kinder (5-11). Farbschirm notwendig. MasterCard/VISA akzeptiert. D.A. BRUMLEVE, Tel. 001-217-337-1937 oder FAX 001-217-367-9084. US$39 gesamt.

Adimens Plus 3.1 DM 260,-, **GFA Gup** DM 75,-, **Diskus** DM 80,-. Niels Hauth, Selztalstr. 54, 6507 Ingelheim

§ Jurist ST § – Juristische Ausbildungsprg. mit Leitsatzdatei und über 1000 Daten. Ausführl. Info gegen DM 3,- in Bfm. bei: Gerard Noll, Katernberger Str. 149, 5600 Wuppertal 1

Orig. Spiele XL/XE, Disk: Jump Jet DM 20,-; Solo Flight 2 DM 25,-; Halley Project DM 30,- (auch für C64); Space Shuttle, Cas. DM 15,-. Suche für ST "Dark Castle" Disk 3 (wg. Defekt) Tel. 0730721609

Verkaufe **Originalversionen** von: 1st Word Plus 3.15, 1st-Mail, 1st-Adress und 1st-Extra zusammen für DM 150,- (inkl. Originalhandbuch); 1st-Proportional V3.13 DM 60,-. Tel. 07231/64116

ST für Insider M&T DM 30,-; ST-Masterbase M&T Fehlkauf neu DM 55,-. Kottmann, Duttenbergerweg 7, 6953 Gundelheim, Tel. 06269/8432

Verkaufe **Orig. Quantos** Acc. Prg. DM 30,-. Enza, 8025 Unterhoching, Tel. 089/6111772

Becker Page für Mega ST. Neu, nicht benutzt, da ich nur 520 ST besitze, ungebrauchtes Geschenk. Tel. 02434/3462 (nach 18 Uhr)

ST-Pascal-Plus DM 140,-. Ludwig Schorer, Tel. 07306/4643 (ab 17 Uhr)

Becker-Page (DTP-Programm für Mega ST) DM 80,- und Adimens ST 1.6 DM 80,- und Superbase (Personal) DM 70,- + Nachn. Jörg Ahnert, Hainbundstr. 2, 3407 Gleichen, Tel. 05508/8589

1st-Procedure: Die Library für alle, die mit OMIKRON.Basic auf ST arbeiten! Info DM 4,- Porto bzw. Vorkasse DM 25,- für 3,5" Disk/Handbuch bei A. Leung, St.-Ulrichstr. 2, 8064 Altomünster

That's Write Profi 1.4 orig. verpackt neu DM 220,-. Tel. 06821/22936

Atari ST neueste Software und Hardware z.B. PC-Speed, OverScan u.v.m. wegen Systemwechsel abzugeben. Gratis Info H.E. zur Spinnerin 18/4, A-1100 Wien, Tel. 0222/6045821

Daily Mail orig. DM 75,-, ST-Learn Vokabellernprg. DM 25,-. O. Mandel, Sulzelhalde 6, 7211 Frittlingen, Tel. 07426/3292

Originalprogramme zu 60% NP: Publishing Partner, ST-Paint, Revolver, PC-Ditto. Alles neue Versionen. Weiterhin viele PD's aus ST-C., PD-Pool, PD Journal und ST-Vision günstig. Baade, Tel. 0571/75377

1st Word Plus orig. und **1st Mail** orig., komplett (Handbuch und so) für DM 100, -**an Liebhaber** zu vergeben. Rainer Viering, Remterweg 48, 4800 Bielefeld 13, Tel. 0521/1443797

Orig. **1st Word Plus** (V3.15), 1st-Xtra, 1st-Mail, 1st-Adress mit Registrierkarte, DM 160,-. Tel. 05731/92078

Orchest 6.3 neu: Layout mit variabler Stimmenzahl/Notenzeile, MIDI-fähig. Info beim Autor Prof. Herbert Walz, Anton-Köck-Str. 8A, 8023 Pullach, Tel. 089/7930398

Superbase Professional für Atari ST, 4 Originaldisketten, Handbuch u. Superbase-Führer (Data Becker) zusammen für DM 400,-. Tel. 06232/28005 (abends)

TIM 2 gute Finanzbuchhaltung mit Bilanz DM 390,- (NP DM 698,-), **Cashflow** Kassenbuch mit Datenübergabe an TIM 2, auch einzeln zu verwenden DM 250,- (NP DM 498,-). Tel. 02241/67342 (Ab 18 Uhr)

Originale für Atari ST: **X-Boot 2.0** (mit Registrierkarte) DM 60,-; Proyd – Das Codiersystem DM 50,-; 1st Sound (s/w) DM 20,-; Minigolf (f) DM 20,-. Tel. 08349/625 (ab 17 Uhr)

Originalspiele: Mystical, F-29, Indy 3, Shaolin, Medusa, Great, Courts, Populous, North u. South, Kult, Pharaoh, Space Ace, Italy 90, Time, Eagales Rider, Winners u. mehr. Alle oder einzeln. Tel. 06655/71356

Verkaufe **wegen Systemwechsel** 23 PD-Disks, hauptsächlich mit Spielen und 2 Original-Disks je mit einem Spiel und einem Farbemulator für DM 60,-. Tel. 07305/5595

Adimens V3.1 mit original Registrierkarte DM 290,-. Tel. 0561/4912226

Sammelbestellung lohnt sich! Wer hat Interesse an: Neodesk, Tempus Word, Wordflair, Spiele, Signum, Modula, Optimiser usw.! Informationen bei: Frank Quathamer, 3500 Kassel, Tel. 0561/12980

SY22 Editor/Bankloader Sounds für Atari ST. Demo für DM 10,-oder kostenlose Info bei: Hubert Mühlbacher, Plattenberg 13, 8221 Waging, Tel. 08681/4122

Verk. orig. Superspiel **Starflight ST** für billige **DM 90,-**. **Verk.** ebenfalls **EPYX-Spielesammlung** (Winter Games, Super Circle, Championship Wrestling) für schlappe **DM 20,-**. Tel. 09349/839 (15-17 Uhr)

Lernprogramme (s/w): Wörterraten, Diktatprogramme und Mengentraining bis 100. Eigene Wortdateien erstellbar. Für DM 30,- (Scheck). Weingärtner, Blumenstr. 28, 8201 Obing

ST-Spiele: **Strike Force Harrier** VB DM 35,-; **Grand Prix** DM 30,-; **Bloodwych** Dm 30,-; **Hard Drivin** DM 25,-; **World Cup Compilation** DM 35,-; **Starglider** DM 25,-; **Power Pack** DM 55,-. Tel. 06132/3486

1st Word Plus 3.15-Paket, alles orig.: 1st WP 3.15, 1st Adress, 1st Xtra, 1st Proportional 3.0, Handbücher, Begleitbuch (NP DM 400,-) gg. Gebot. Bernd Leutenecker, Sundgauallee 50, 7800 Freiburg

Action und Spannung zu niedrigen Preis! F-16 Combat Pilot DM 30,-; Elite DM 30,-; Virus DM 20,-; Starglider DM 25,-; Voyager DM 25,-. Nur Originale mit Handbuch! Tel. 0251/293268

Intro-Maker, Demos, Amiga-Track-Module und mehr... Info-Disk für DM 2,- bei Karl-Heinz Gunkel, Am Mühlegraben 16, 3507 Baunathal

Atari ST Originalspiele: Sorcer Lord (Strategie) DM 15,-; Dragonflight (Rollenspiel) DM 40,-. Tel. 02053/40761

Verkaufe Originale: TV Sports Football, North and South, Sim City, Their Finest Hour für DM 30,- je Spiel. Alle zusammen für DM 100,-. Stefan Zeuner, Am Gänseanger 4, 3280 Bad Pyrmont

Adimens V3.1 FP DM 200,- + Versand. Flugsimulator & Scenery-Disk FP DM 60,-. That's Write 2.0 FP DM 250,-. Tel. 0221/131951

Originalsoftware: Starglider 2 + Etudes Francaises 3 (FranzVocs.) je DM 25,-. King's Quest 4 DM 30,- Laufen auch auf S/W-Monitoren. Bulcsu Karsa, Tel. 07121/78903

ST-Originalsoft.: Harlekin DM 45,-; ST-Print (Heim Verlag) DM 15,-; Quick-Screen DM 15,-; **Monitor Umschaltbox** S/W-color DM 20,-. ST-Magazin v. 4/88-12/90 DM 90,-. Tel. 030/3667097

Tempus Word DM 500,-; **Maxidat** DM 50,-; **Regentbase** (relationale Datenbank unter GEM) DM 120,-. Anruf unter Tel. 06732/62549

Originale, das legale Vergnügen! Hostages DM 30,-; Reederei DM 30,-; Wall Street Wizzard DM 50,-; Full Metall Planet DM 50,-. Schreibt an Jörn Hiddessen, Silixerstr. 10, 3260 Rinteln 5

Achtung Einsteiger! Tempus DM 50,-; Daily Mail DM 90,-; Datamat DM 30,-; Protos DM 30,-; Diskutility DM 30,-. Alles originale + Handbuch. J. Vogt-Krause, TEl. 05808/671

Originalspiele, jedoch ohne Verpackung: Super Sprint, Saint Dragon, Backlash, je DM 10,-. Sub Battle Simulator mit Verpakkung DM 25,-. Tel. 06171/52367 (ab 14 Uhr) Suche Toyota-Rally.

Achtung ST Originale! Verkaufe Originalspiele: 1. **Manhunter** NP DM 99,- und 2. **Fish** NP DM 59,- zus. VP DM 85,-. Einzeln DM 55,-u. DM 35,- (s/w). B. Holzap-

fel, Tel. 0511/810602

Originale zum halben Preis: Megamax-Modula 4.0, 1st Word, FlexDisk, GFA-Gup, Turbo ST 1.8, G+Plus, ca. 30 Games! C. Bode, Schebeeksfeld 12, 3057 Neustadt 2, Tel. 05073/7346

Glücklicher Gewinner verkauft Original **Aditalk ST Plus** für **DM 200,-** (unbenutzt, Registrierkarte etc.) Wolf Wibel, Rabenkopfstr. 7, 7800 Freiburg, Tel. 0761/30927

Endlich! **PBase für Portfolio** (Freeware USA) GW-Basic Comp. + weitere Befehle spez. f. Portfolio, nur 38 KB! eng. Manual + Bsp. (Graphik, Musik, Spiele) Geg. Unkostenerst. Tel. 06257/5326

That's Write Profi DM 195,-; Timeworks Publisher DM 165,-; GFA-Assembler DM 80,-; ST-Car v2.51 DM 100,-; ST-Print DM 40,-; viele ST-Zeitschriften je DM 2,-. Tel. 0711/533636

Originalsoftware für Atari ST **Superbase 2** original verpackt mit Handbuch und Seriennummer. Für DM 125,-. Tel. 06691/5872

Verk. Word Perfect V 4.1 **originalverpackt** für DM 400,- nur Vorauskasse! Tel. 09349/839

Verkaufe Games für ST/STE! Sowie auch Lösungen zu Sierra und Lucas Film Advetures! Sascha Holterhaus, Prozessionsweg 15, 4412 Ostbevern, Tel. 02332/5234

Originale: Indy 3 Adv., M. Mansion, Zak Mac Kracken je DM 40,-. Larry DM 30,-; East us. West DM 40,-; Vermeer DM 30,-; Populus DM 35,-. Nur per Nachnahme, Tel. 0202/437401

PC-Ditto 3.96 Software-Emulator für DM 80,- + Versandkosten. Tel. 09280/1638 (ab 17 Uhr)

Suche Hardware

Suche **Atari 800 XL**, mögl. koml. sowie auch Literatur dafür besonders: "Das große Spiele-Buch Atari 600 XL/800 XL". Roland Hübner, A.-Einstein-Str. 40, O-7700 Hoyerswerda

Suche **HF-Modulator** für meinen 1040 STF. Angebote an: Mike Gaßmann, Untere Dorfstr. 130, Zi. B313, 5900 Siegen, Tel. 0271/61875

Suche **Buch** zu kaufen oder zeitweise zu leihen über **ST Pascal Plus**. Tel. 02826/606 (ab 17 Uhr)

Suche Laserdrucker, gebraucht, bis DM 1000,-, ggf. Epson LQ 500 in Zahlung (DM 450,-) W. Püttmann, Hofstr. 3, 8751 Strassbessenbach

Suche **3,5"-Floppy**, gut erhalten und anschlußfertig, außerdem **Speichererweiterung** für Atari 1040 STFM auf mind. 2 MB. Angebote an: Jan Hempel, Beilstr. 42, O-8020 Dresden

Suche defektes **Computerzubehör und Computer**! Möglichst **kostenlos**! Meine Adresse: Ronald Kohn, Mercedesstr. 9, 7032 Sindelfingen

Suche **3,5"-Floppy** zweiseitig, gut erhalten und anschlußfertig für Atari 1040 ST. **Speichererweiterung** für Atari 1040 STFM mind. 1 MB. Axel Rülke, Winterbergstr. 17, O-8020 Dresden

Atari 1040 STFM kompl. mit Drucker gesucht. Tel. 05327/2642, Klaus Reinke, Hübichweg 35C, 3362 Bad Grund

Suche **520 + SM 124** preisgünstig zu kaufen. Ralph Kyau, Franz-Schubert-Str. 13, O-8700 Löbau

520-er + Monitor SM 124 + Doppellaufwerk sowie Software bis DM 600,-. Tel. 0203/767673

Einzelblatteinzug für NEC P6 gesucht. Angebote an Tel. 07243/77999 (nur abends oder So.)

Suche: Expansionsport-Expander oder Weiche, um 2 Steckkarten am STF zu betreiben. Bin auch für Bezugsquelle erkenntlich. Tel. 0621/311339

Suche **Atari ST 1040** mit S/W-Monitor SM 124 und Maus. Möglichst auch mit Joystick. Zahle hierfür DM 1000,-. Bitte unter folgender Rufnummer anrufen: Tel. 07141/870472

Suche dringend **Blatteinzug für NEC P6**. Biete SM 124 DM 200,-nicht gebraucht, div. Originalspiele. Daniel Rohmeyer, Tel. 0511/3522206

Suche Schaltplan, Bauanleitung zum **Anschluß** einer **PC-Tastatur** an Atari 1040 ST. B. Stenzel, Birkenwaldstr. 91, 7000 Stuttgart 1

Kaufe ständig ST-u.-Zubehör-Schrott (also: Rechner, Monitor, Floppies, Festplatten etc.) Also nichts im Schrank liegen lassen, sondern melden bei Jörg Brendel, Tel. 05622/3841 (18-20 Uhr)

Atari-Schrott + defekte Geräte. Zahle gut. Wenn möglich, mit Fehlerbeschreibung. Anrufen lohnt bestimmt. Tel. 08431/1870 (24h Online)

Suche **automatischen Einzelblatteinzug für Epson EX-1000**. Angebote an: Bernhard Auerbach, Schlüterstr. 71, 8070 Ingolstadt

Suche Software

Ich suche folgende **Spiele**: Chaos strikes back, Rings of Medusa, Rambo 3, Virus, Power Monger, The Immortal, Monkey Islands. Tel. CH-061/9311056 (nach Alain fragen)

Suche Omikron-Basic **Compiler**. Suche billige Festplatte für 1040 ST (bis DM 350,-). Tel. 0209/815788

Schüler sucht möglichst billig Original **Textverarbeitung; IBM-, Mac-Emulator; Sample-Editor** (universell oder für EPS). Tel. 02733/51244

Suche folgende Clip Art Serien: "Grafikpaket" by Eberle, sowie PJ 9, PJ18a, PJ 18b, PJ 18c, PJ 14a, PJ 14b by Ohst. Tel. 0441/63940

Winnie-Pooh (mono) + Donald (mono) + Feuerstein gesucht. Helm Meißner, Ortler-

weg 18, 1000 Berlin 45

Suche **PD-Versionen des Simulationsprogrammes SPICE**, auch Quelltext. D. Neumann, Kronenacker Str. 18, 3500 Kassel

Suche **PD-Software**. Vor allem auch MIDI-Softw. Schickt eure Listen an E. Baum, Frankenweg 20, 6716 Dirmstein

Suche **Floppy-Beschleunigungsprogramm**, muss unter TOS 1.4 laufen, Wer kann helfen? Tel. 02941/81193 (ab 16 Uhr)

Suche **Calamus Fonts und Grafiken**, Tempus Word (günstig) sowie Hardware-Uhr für ST. Würde mich über Kontakte mit ST-Usern in der ganzen Republik freuen! Tel. 0441/885443

Scarabus-Fonteditor (Original) zu kaufen gesucht. Manfr. Tillmanns, Taubenstr. 24, 5650 Solingen 11, Tel. 0212/337626

Suche Spice 2G6 oder 3C1 als lauffähiges Programm oder Quellcode. Christian Pharrherr, Stammestr. 79, 3000 Hannover 91

Suche 1st Word Plus-Wörterbuch, 1st Mail und Handbuch sowie gute Grafiken. Angebote an: Dr. Stefan Römisch, Friedrichsberger Str. 22, O-1017 Berlin, Tel. 4393070

Treiber für Laserdrucker und HP-Deskjet für **Adimens** und **Signum2** mit Fonts, bes. Rokwel u. Garamond v. privat dringend gesucht. Tel. 06841/65844 (nach 19 Uhr)

Suche Signum2! und Stad 1.3+, Oilimperium, Kaiser. Henning Eilders, Meller Str. 246A, Tel. 0541/571690 (ab 18 Uhr)

Schüler sucht dringend: **PCB-Edit bzw. Platine ST** (Platinenlayoutsoftware), nur originale. Jens Rilling, Stanferstr. 74, 7980 Ravensburg, Tel. 0751/24931 (nach 18 Uhr)

Suche Omikron-Compiler Tel. 09382/5454

Druckertreiber für Star LC 24-10 / Wordperfect ST gesucht. Frank Schweitzer, Neunkirchen 107, 7900 Ulm, Tel. 0731/386473

Suche Software für **Super-Charger**. Markus Hammelmann, Breslauer Str. 12, 3152 Ilsede, Tel. 05172/2157

Suche **schönen, neutralen DEGAS-Font** für die tägliche Arbeit mit Tempus. Freundliche Hinweise an Tel. 06131/227968

Gemeinnütziger Verein sucht dringend folgende (PD) Software: Adressverwaltung, Plakatdruckprogramme, Zeichenprogramme. Nur für 1040STE mit SC1224. **VRDW EV**, Hegau 3, 7768 Stockach 1

Suche günstig PD oder Original-Software für den ST oder DOS-Spiele die auf PC-Ditto laufen. Nur intelligente Spiele, kein Ballerzeug. W. Hellmich, Rottweilerstr. 4, 7270 Nagold 7

Suche dringend **Calamus 1.09N!** Jochen Ehrenreich, Uhlandstr. 17, 7447 Aichtal, Tel. 07127/51917

Suche **Software für Ahnen-Forschung und Stammbaum.** Roland Walter, Im Eichengarten 48, 6701 Erpolzheim

Suche **AT Speed C16** günstig. Tel. 0511/7010203

Suche TOS 1.0 auf Diskette. Tel. 07724/4634

Kaufe gute Simulationen für Atari ST. Suche z.B. F16 Falcon, Populus, SIM City, Great Courts, usw. Bin nur an Original interessiert! Angebote an Bucher, Rottweilerstr. 59, 7410 Reutlingen

Dringend gesucht: The Bard's Tale alle möglichen Teile im originale. Tel. 030/3419429, Christine Heinze, Zillestr. 70, 1000 Berlin 10

Suche günstig: Cyber-Control, CAD 3D Font-Disk, Human-Design Disk, Videotitelung-Disk und Cartoon-Design-Disk. G. Prell, Pillenreuter Str. 105, 8500 Nürnberg 40, Tel. 0911/449733

Suche für Calamus einen Fonteditor und PD-Fonts, PD-Vektorgraphiken. Heinz Reinel, Von-Mann-Str. 11, 8670 Hof

PC-Ditto V3.96 (Original), **TOS 1.0** auf Disk. Harun Scheutzow, Dresdener Str. 83, O-1020 Berlin, Tel. 2755316

Suche **Desktop-Icons** für TT bzw. Mega STE. Auch Tausch. Tel. 0212/314368

Suche Spiele: **Klax, Esprit, E-Motion, Flood, Anarchg, Vaxine, Atomino, Pang, Pick'n Pill, Alpha-Waves, Rick Dangerous**. Nur originale! Schriftl. Angebote an: A. Schumacher, Hainstr. 1, 5912 Hilchenbach 4

Kaufe oder tausche Calamus-Fonts. Bitte schickt Eure Listen oder Angebote an Moris Bolla, Stockhornstr. 9, CH-3036 Ittigen. Jeder erhält 100% Antwort. Danke!

Wer kann mir ein **gebrauchsfertiges Programm für Verwaltung von 15000 (!) Musiktiteln** (CD, LP, MC) für den STF gegen Bezahlung besorgen oder stricken? Suche auch Sig. Fonts & Midi PD. Christoph Stroth, Erwinstr. 54, 4600 Dortmund 1, Tel. 0231/88776

Achtung! An alle Christen mit einem Atari ST! **Suche christliche Software aller Art** (bes. PD)! Angebote bitte an: Wolfgang Roth, Kulmbacher Str. 3, 8641 Marktrodach, Tel. 09261/94461

Suche billig ST-Spiele: Lemings Monkey Island, Great Court 2, Turrican, Rainbow Islands und andere gute Games. Schickt Eure Listen oder Angebote an A. Reinhold, Kieselstr. 49, 5600 Wuppertal 1

Tausch

Kostenlose PD-Disk's für alle! Tauschlisten erwünscht! zur Zeit ca. 1200 Disk Prg., Demos, Bilder etc. vorhanden! Bitte Rückporto beilegen, Bar an: Austria SYS, Postfach 61, A-9026 Kagenfurt

MIDI-Anwender gesucht zum Tausch von Samples im Avalon-Sound Designer-oder TX 16 W-Format. M. Frei, Weber-

str. 64, 4150 Krefeld

Tausche Signum Fonts. **Suche Tauschpartner**. Helmut Lütgert, Obstallee 41, 1000 Berlin 20

Suche **PD-Programme im Tausch gegen Briefmarken/Banknoten**. Gottsbacher, Postfach 134, A-9010 Klagenfurt

Suche möglichst viele **Calamus-Zeichensätze** jeder Art, **biete** als Gegenleistung viele viele **Signum Fonts**. Liste der Fonts auf Anfrage an Catharina v. Hobe, Tel. 040/7221447

ST-Einsteiger tauscht **"Atari ST Intern"** gegen **"ST für Einsteiger"** oder "Das große Atari ST Handbuch", suche auch Kontakte zum Software und Erfahrungsaustausch. Michael Hahn, Wismarsche Str. 315, O-2758 Schwerin

Suche einen **MIDI Partner**, der mit mir MIDI-Songs Tauschen möchte. Habe 1000 Disks mit PD-Soft, Demos etc. Anschriften an: Computer Jack, Postfach 61, A-9026 Klagenfurt

PD-Soft * Tausche **1:1** * oder für Unkostenbetrag von DM 1,-bis 2,-! Schickt Eure Listen oder Disks an: David Scribane, Müggelschlößchenweg 36(0306), O-Berlin 1170

Tausche **PD-Soft aller Art**, suche auch Grafik und neuere Demos. Listen bitte an: Martin Schmidt, Essener Str. 10, 4600 Dortmund 1

Suche **Tauschpartner** für Atari ST. Andreas Wolff, Wilhelm-Wewer-Str. 2, 6430 Bad Hersfeld

Angehender Arzt sucht **medizinische Programme** (Diagnose, Anatomic, etc. – Keine Praxis-Verwaltung). Informationen, Tips oder Angebote an: Johannes Beike, Goethestr. 6, 5350 Euskirchen

Suche Tauschpartner für **PD-Soft**. Schickt eure Listen und Disks an: Jens Heckers, Limesring 65, 7079 Böbingen. Ich antworte euch garantiert.

Suche **Schrift-Fonts für Arabesque**. Angebote an: K.-H. Biewer, Dürerstr. 57, 6650 Homburg/Saar

Suche PD und original **Tauschpartner** für Atari 520 ST+. Schreibt an: Arne Tüschner, Binnenfeld 10, 2090 Winsen/L.

Tauschpartner für **PD-Spiele** gesucht, schickt **Disks** oder **Listen** an Jörg Schäfer, Thüringer Str. 139, 6800 Mannheim 31. **Verkaufe** auch viele **ST-Originalspiele!**

Kontakte

Ich, 20 J. jung, weibl., seit 3 Mon. Atarianer (ST) u. GFA-Basic-besessen, suche **Gleichgesinnte zwecks Austausch von Briefen, Erfahrungen und PD**. T. Neddermann, Hauptstr. 61, 4937 Lage

Suche **Kontakte zu ST-Usern** im Raum CW, FDS, PF, TÜ, RT, BB zwecks Software- (Hardware-, Freundin-, Auto-, Zahnbürste-???)Tausch! Interesse haupsächlich GAMES! W. Hellmich, Tel. 07459/2865

HILFE! HILFE! Wer paßt mir den Druckertreiber von Arabesque an, daß er 1:1 auf Epson druckt? R. Kußberger, Altmühlgasse 23, 7630 Lahr, Tel. 07821/37808 (ab 18 Uhr)

Habe Probleme mit 1st Proportional und Epson LQ 400. Welche Einstellung an DIP-Schalter? Joao Gomes, Spalenring 19, CH-4055 Basel, Tel. CH-061/436624

Übernehme Ihre Schreibarbeiten z.B. Geschäftskorrespondenz, Examensarbeiten. Angelika Kreile, Finnmarkring 8, 2000 Hamburg 73

Suche Kontakt zu Unterrichtsschwestern u. Pflegern, die ihren Unterricht auf dem Atari ST erarbeiten zwecks Erfahrungsaustausch. Gerh. Kreile, Finnmarkring 8, 2000 Hamburg 73

Suche Kontakte zu **ST-Assemblerprogrammierern** zwecks Erfahrungsaustausch in der Gemeinde Scharbeutz und Sürel. Tel. 04524/9461 (Andreas verlangen)

Suche Kontakt zu **STE-Usern**, die in **C** programmieren. Ebenfalls **Omikron-Basic** Prog. gesucht, der mir Tips für evtl. PD-Prog. geben kann. Stefan Pasta, 8000 München 50, Tel. 089/146370

Wer hat es geschafft, **Falcon mit Mission-Disks** auf Harddisk lauffähig zu kopieren. Suche TOS und zwar die neueste Kaos-TOS Version + TOS-Loader-Prg. Tel. 0201/591852

Suche Studenten, die an einer Sammelbestellung von **Tempus Word** interessiert sind. Ab 7 Studenten **50%** Preisnachlaß! Reinhard Klamm, Tel. 0621/654181

Hallo ST-User! **Kostenlose Beratung für Soft- und Hardware** im Raum Vorarlberg!! Frankierten Rückumschlag an: Andreas Kuhm, Stegenwies 17, A-6840 Gotzis

Ich möchte nun endlich einen **BTX-User-Club** gründen. Angesprochene sollen sich vor allem Besitzer eines **Atari ST** fühlen, die das Medium BTX nutzen. Schreibt in die BTX-Post: 0228627057-001

Die Maus, Mailbox-Netz: 35-mal in der BRD. Jede Menge PD (ST, IBM, Amiga...) wartet auf Download mit 300, 1200 oder 2400 Baud. Anschluß ans int. MB-Netz. Z.B.: 0228/213230 in Bonn

Suche Kontakt zu Atari-Usern, Programmierern, Anwendern im Raum Hannover, Braunschweig, Peine, darüber hinaus auch. Schriftlich: Thomas Liedtke, Kranichweg 10, 3150 Peine, Tel. 05171/12499

*** **STraight Up-Atari Club** sucht noch **Mitglieder** aus aller Welt. Info gegen DM 1,-. Zeitschrift gegen DM 4,-. Timo Krämer, Kelterstr. 11, 7319 Dettlingen/Teck ***

Tauschpartner für PD-Disketten gesucht. Liste an Klaus Rodler, Am Sportfeld 9-11, 8391 Salzweg. 100% Antwort (Nur PD-Prg.)

Suche **Graphiker(in)**, der/die Bilder und Icons für Rollenspiel (PD) zeichnet (mono, v.U. auch von Hand). Mathias Maul, Brükkes 12, 6550 Bad Kreuznach, Tel. 0671/31462

Suche Kontakte zum **PD-Software Tausch**, auch Interessenaustausch, im Raum Kempten/OA. Listen u.a. an Andreas Gröger, Haubensteigweg 10, 8960 Kempten

Verschiedenes

Wer färbt gebr. Farbbänder wieder neu ein, oder verkauft entsprechende Vorrichtung. Schrift. Angebote an: Klaus Meyer, Bahnhofstr. 28, 4425 Billerbeck

Wer scannt mir A5-Vorlagen (s/w) für Mega ST 4? Bauer, 8058 Erding, Tel. 08122/54203

Das Buch **Atari 600XL/800XL Intern** sucht T. Morchel, Linienstr. 20, Finsterwalde O-7980 (mit Preisangabe)

Biete an: **Spielhilfen** u. Codes zu Captive, Auflösung für Chaos strikes back und Dungeon Master Rp. Sowie jede Menge Cheat Modes. Uli Abrell, Tel. 0731/481286

Wer hat **preisgünstig Bücher** über Atari STE an Einsteiger abzugeben? Zuschrift mit Titel und Preisangabe an: P. Ribbe, PF 132, O-8600 Bautzen

Wer hat noch einen QL? Wer kann QL-Cartridges auf ST-Diskette übertragen? Biete Bezahlung und die Cartrides. Tel. 07231/81213 – Rufe zurück! (Herr Holtenbach! Habe falsche Tel. Nr. Bitte nochmal Anrufen!)

ST-Computer 2/86 – 2/90 je DM 4,-. ST Magazin 5/88 – 11/89 je DM 4,-. Sehr guter Zustand. Per NN zuzügl. Versandkosten. Ralf Schatz, Angerweg 2, 4220 Dinslaken

Suche **Hardware Uhr** für 520+ TOS 1.4. Verk. **Floppy** 1-seitig DM 50,-. Sammle leere **Telefonkarten**, zahle DM 2,- + Portoersatz. A. Fischer, Am Priel 10, 8855 Monheim, Tel. 09091/1471

Suche **günstig** Zeitschriften! Power Play, Happy Comp., Joystick, Smash, ST, PD, auch Spezials. Bitte alles anbieten. No Amiga. Tel. 030/3929254. Verkaufe einige ST-Orig.: Roger Rabbit, Fish u.a.

Inserentenverzeichnis

Im nächsten Heft:

1st Base: Hat sich das Warten gelohnt?
Riemann II: Symbolische Mathematik einfacher denn je
SCSI Tools: Komfortabler Festplattentreiber auch für den TT
AT-Speed C16: Was bringen 16 MHz und der Coprozessor?
PBOC: Der Weg von Basic nach C
DEKA: Ein Adapter für PC-Tastaturen am ST
Public Domain: Das Programm der Saison

Die Redaktion behält sich vor, aus Aktualitätsgründen angekündigte Beiträge zu verschieben.

Das nächste PD Journal erscheint am 14. Juni 1991

UNSER DISKETTENSERVICE

Sie können alle in dieser Zeitschrift beschriebenen Public Domain Programme unter der angegebenen Diskettennummer auch direkt über den PD Journal Versandservice beziehen. Das erleichtert Ihnen die Beschaffung, da Sie alles aus einer Hand bekommen. Eine Bestellkarte finden Sie in der Mitte des Heftes.

- Der Kostenbeitrag für eine 3,5″ Diskette beträgt DM 8,-
- Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-) Ab 5 Disketten entfallen diese Versandkosten.
- Bezahlung:
  1. gegen Vorauskasse (gilt generell für Auslandsaufträge)
  2. per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (gilt generell bei telefonischer Bestellung)

Versandadresse

Heim Verlag
PD-Versand
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt 13

Per Telefon

Heim Verlag
Abt. PD-Versand
Telefon: 06151 / 56057
FAX: 06151 / 56059

UNSER GESAMTKATALOG

Die umfangreiche Sammlung der PD-Programme erweitert sich ständig. Aus Platzgründen kann deshalb eine Liste aller Programme nicht jeden Monat im PD Journal abgedruckt werden. Wir halten jedoch für Sie einen PD-Gesamtkatalog bereit, der regelmäßig aktualisiert wird. Diesen Katalog erhalten Sie gratis, entweder gedruckt oder auf Diskette. Lediglich für die Versandkosten bitten wir um Übersendung von 4.- DM in Briefmarken. Bei einer Bestellung von PD-Programmen entfallen die Versandkosten für den Gesamtkatalog. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie den Gesamtkatalog gedruckt oder auf Diskette wünschen.

IMPRESSUM

Atari PD Journal
Das Journal für Atari ST Computer

Chefredakteur
Christian Strasheim (cs)

Redaktion
Kai-Uwe Wahl (kuw)
Michael Schütz (mts)
Marcus Düll (md)

Autoren dieser Ausgabe
Klaus Schneider (ks)
Oliver Steinmeier (ost)
Lars-Iver Kruse (lk)
Eckhard Kruse (ek)
Ernst Payerl (ep)
Christoph Kluss (ck)
Oliver Saalfeld (os)
Eric Böhnisch (eb)
Matthias Ebinger (me)
Gerd Bösel (gb)

Auslandskontakte
Michael Schütz (mts)

Redaktionsanschrift
ATARI PD Journal
Holbeinstraße 60
6000 Frankfurt am Main 70

Verlag
Heim Fachverlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13
Telefon: 06151 / 56057-8
FAX: 06151 / 56059

Verlagsleitung & Herausgeber
Hans Jörg Heim

Anzeigenleitung
Heide Schultheis

Anzeigenbetreuung
Erika Freidel

Titelbild
Götz Ulmer

Illustrationen
Oliver Saalfeld

Belichtung
Fa. Gathof, Frankfurt
(mit Calamus von DMC)

Produktion
Babette Kissner

Druck
Frotscher Druck GmbH, Darmstadt

Erscheinungsweise
Das PD Journal erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis DM 5.-
Jahresabonnement DM 50.-

Ausland
Nur gegen Scheck Voreinsendung
DM 70.- Normalpost
DM 100.- Luftpost
(In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.)

TEMPUS *Word*

NEHMEN SIE UNS BEIM WORD!

Tempus Word® können Sie jetzt kaufen! Ab sofort und ohne wenn und aber! Ihr Händler hält ausführliches Informationsmaterial für Sie bereit!

Tempus Word® steht für • innovative Absatzgestaltung • flexibles Layout • permanentes WYSIWYG • hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit u.v.a.m.

Tempus Word® ist das Textverarbeitungsprogramm der 90er Jahre. Nehmen Sie uns ruhig beim Word!

CCD · Hochheimer Str. 5a · W-6228 Eltville · Germany
Tel. 06123/1638 od. 39 · Fax 06123/4389

DISTRIBUTOREN

Schweiz
DTZ Data Trade AG
Landstraße 1
CH-5415 Rieden/Baden

Österreich
Kneisz GmbH
Schönbrunnerstr. 110
A-1050 Wien

Niederlande
Marko Software
J.de Jong Straat 32-34
NL-3314 VB Dordrecht

United Kingdom
HiSoft
The old School Greenfield
Bedford MK 45 5DE

DEPOTHÄNDLER

Eickmann Computer
In der Römerstadt 249
W-6000 Frankfurt/Main 90

MCC Computer GmbH
Holzkoppelweg 190
W-2300 Kiel 1

Softhansa
Untersbergstr. 22
W-8000 München 90

Wave GmbH
Südanlage 20
W-6300 Gießen



CREATIVE COMPUTER DESIGN